

Câştigaţi cu LEVEL premii, CD cu cele mai noi demo-uri, filme, update-uri!
100 pagini
International Game Magazine
T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -
LEVEL
Septembrie 1998
22.000 lei
Câştigaţi un Pentium II şi numeroase alte premii!
S.C.A.R.S
X FILES
5th Element • BASS Masters • European Air War
• F15 • Jet Fighter: FullBurn • Kuba • Micromachines V3
• Moto Racer 2 • MS Baseball 98 • MS Golf 98 • Recoil
• SCARS • Sin • Small Soldiers: Squad Commander
• Starcraft • TA: Battle Tactics • Tribal Rage • Wargames
Filme: Armageddon


DUNE 2000
MULTIMEDIA
Westwood STUDIOS
DUNE 2000
LONG LIVE THE FIGHTERS!
HOUSE ATREIDES
Virgin INTERACTIVE
GAME ZONE
CYBERIA RESURRECTION
LANDS OF LORE GUARDIANS OF DESTINY
RESIDENT EVIL
Westwood STUDIOS
Brain Flakes
Impressionism
EVOLUTION ART & MUSIC
ZANE PUBLISHING
Great COMPOSERS
SHAKESPEARE
where to buy where to buy where to buy
"Until brain implants are available, this has got to be the language learning method of choice!"
Los Angeles Times, 3/31/95
Syracuse Language
FRENCH
SPANISH
ENGLISH
NEWMEDIA INVISION AWARDS
Vocabulary
Listening Comprehension
Speaking
Speech Recognition
Reading Comprehension
Conversation
Verb Conjugation
Grammar & Usage
Your Way
TriplePlay Plus
Success
Let's Talk
All-in-One
EDITORS' CHOICE Newsweek
ENGLISH
GERMAN
JAPANESE
CHINESE
JAPANESE
HEBREW
FRENCH
ITALIAN
GERMAN
TriplePlay Plus! SPANISH
TriplePlay Plus! ENGLISH
LUCASARTS ARCHIVES VOL. III
GAMES
JEDI KNIGHT
THE CURSE OF MONKEY ISLAND
REBELLION
SHADOWS OF THE EMPIRE
anul 2098 - în colțul nord-vestic
al galaxiei România mai există o
planetă cu titluri CD originale: MultiNET
4800 baia mare, unirii 11 a/j, tel: 062-222201
fax: 062-220729, e-mail: mark@multinet.ro
LUCASARTS, WESTWOOD STUDIOS
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
ZANE PUBLISHING, SYRACUSE LANGUAGE
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY
where to buy where to buy where to buy

General Manager:
Dan Bădescu

Product manager:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Secretariat de redacție:
Cătălina Lazăr

Redactori:
Mihail Stegaru
(Mike),
Claudiu Levente
(Claude)
Sergiu Zichil
(Sergio)

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică și DTP:
Sorin Gruia

Label CD:
Adrian Popa

Marketing și publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka

Distribuție:
Ioana Bădescu
Bogdan Bart
Leonte Mărginean

Adresa redacției:
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Adresa pentru corespondență:
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108
E-mail: level@chip.ro

Pregătire Filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

O istorie de 100 pagini

Imaginați-vă puțin redacția LEVEL. Niște calculatoare care muncesc non-stop între anumite ore... un ventilator care în momentul de față se învârte chiar lângă urechea mea... și undeva o melodie ciudată îmi zgârie urechile spunând „Don't Worry Be Happy"... Deodată, cu o față mai îngrijorată, Mr. President se apleacă spre mine: „Sergiule tată, bagă mâna în tastatură și scoate-mi un editorial că pleacă trenu' cu revista!". "OK!". Toate bune și frumoase, singurul inconvenient ar fi că în acest număr totul trebuie să iasă perfect, în special editorialul ce pare a fi funda roșie care inaugurează acest relaunch LEVEL. Este foarte greu să scrii ceva pe placul tuturor.

Ceea ce ne propunem este la fel de greu, de realizat. Dacă ați pipăit puțin revista când ați cumpărat-o ați putut simții că s-a întâmplat ceva cu ea. Este adevărat, numărul de pagini s-a dublat, au apărut rubrici noi, concursuri noi și tot felul de alte detalii... toate pentru voi. Probabil sunteți chiar acum în fața monitoarelor încercând demourile de pe CD și în timp ce acestea se instalează aruncați câte o privire prin revistă.

Trebuie să vă spun cu această ocazie că se muncește foarte mult pentru ca voi să fiți mulțumiți. Este, de asemenea, foarte adevărat că ne face și o foarte mare plăcere să facem aceste eforturi. Într-o zi, ce nu promitea prea multe, a început să se vehiculeze ideea că vom avea 100 de pagini de umplut cu tot ce ne trece nouă prin... CPU-uri și Internet. Am tot așteptat momentul potrivit și iată-ne în cele din urmă împlinind un anișor de când (încercăm să) vă încântăm sufletele. Tot ceea ce s-a realizat, s-a realizat numai cu ajutorul vostru. Ce mai, ați fost niște fani de nota zece și fără ajutorul vostru nu am fi ajuns să celebrăm acest anișor. Deocamdată ne-am auto-felicitat pentru această reușită... Asta pentru că voi n-ați avut încă ocazia să puneți mâna pe acest număr.

În clipa când cele 100 de pagini au devenit o certitudine ne-a venit să sărim în sus de bucurie, ceea ce nu s-a întâmplat știind că, la urma urmelor, va trebui să lucrăm de două ori mai mult. Dar ce nu facem noi pentru voi? Așa că ne-am pus pe dat telefoane la toate firmele mari și tari pentru a obține cele mai tari demouri și jocuri pentru a fi incluse pe CD și în revista din acest număr. Am reușit să obținem o serie de contracte noi, care mai de care mai importante, din care vă amintesc numai de cel cu Romania Film, care s-a oferit să ne furnizeze trailere cu secvențe din cele mai noi filme care vor apărea pe marile ecrane.

În ceea ce privește noile rubrici, ele au fost făcute pentru o mai mare diversitate. În primul rând ar fi rubrica de *Review Special* în cadrul căreia veți ajunge să cunoașteți mai bine cele mai importante case de jocuri. Pentru acest număr v-am rezervat Lucas Arts și cele mai reprezentative jocuri. O altă rubrică ar mai fi *Fun Stuff*, care se vrea să devină cea mai comică rubrică din întreaga revistă. Mai pe scurt, aici veți găsi nod în papură la toate jocurile, de la cele mai tari până la cele mai slăbuțe. Rubriciele tradiționale au fost și ele îmbunătățite...dar vă lăsăm pe voi să descoperiți noul LEVEL. Acestea fiind zise, vă urăm un prea urlător... *Jump to the Next LEVEL*!

LEVEL Team






cameras

Demo-uri jucabile

5th Element - Kalisto/Activision

Joc de acțiune în stil Tomb Raider bazat pe filmul Al Cincilea Element. Tu joci rolul lui Korben Dallas și cel al fetiței Leeloo!

BASS Masters – THQ

Un extraordinar simulator de... pescuit cu suport grafic 3D, un adevărat deliciu pentru iubitorii bucătăriei pescărești..



European Air War – Microprose

Ajunge cu simulatoarele de zbor moderne. Hai acum să ne întoarcem puțin și în istorie, mai bine zis, la al doilea război mondial. Un joc ce aduce aminte de 1942: Pacific Air War

F15 - Jane's/EA

Jane a produs întotdeauna simulatoare de cea mai bună calitate, iar F15 nu face excepție.

Jet Fighter: FullBurn - Mission Studios/Take 2

Cu mult mai multă acțiune, simulatorul de zbor FullBurn este probabil jocul cu cel mai mare succes la public. Un public ce dorește cu disperare astfel de jocuri, dar care în mare majoritate sunt mult prea grele. Jetfighter: FullBurn este doar pentru distracție și grafică superbă.

Kuba - Patch Products

Iată un alt joc de pe console adaptat pentru PC-uri. Fanii jocurilor cu puzzle vor fi încântați de acest demo.

Micromachines V3 – Codemasters

Vești proaspete și bune, MMV3 va sosi în casele noastre foarte curând, dar până atunci distrați-vă cu demo-ul acestui joc de curse atât de amuzant, mai ales în multiplayer.

Moto Racer 2 - Delphine/EA

Continuare a unui joc de mare succes, cu grafică mai bună, mai multe trasee. Distracția cu super-motoare începe din nou.

MS Baseball 98 – Microsoft

Un nou joc de baseball de la Microsoft, și mai arată și bine pe deasupra.

MS Golf 98 – Microsoft

Dacă vrei să te relaxezi, ultima versiune a MS Golf este soluția ideală.

Recoil - Zipper/Virgin

Așează-te confortabil în cockpit-ul unui tanc futuristic și killerește tot ce întâlnești.

SCARS - Vivid/Ubi Soft

Vă plac cursele, împușcăturile, exploziile și toate acestea într-o grafică bună? Atunci SCARS e jocul pe care îl așteptați.

Sin – Ritual/Activision

În sfârșit, jocurile de acțiune nu se mai bazează doar pe grafică, ci pe atmosferă și feeling, ca bătrânul Duke3D. Colonelul John Blade, comandantul forțelor speciale HardCorps este și el un erou...!

Small Soldiers: Squad Commander – Dreamworks

Unul din cele două jocuri bazate pe filmul Small Soldiers. În acesta veți controla un escadron de soldăței, jucărioare programate pentru a ucide.

Starcraft - Blizzard/Cendant

Ultima dată o mică greșeală s-a strecurat pe CD. Demo-ul Starcraft trebuia copiat pe hard înainte de instalare. Ne cerem scuze pentru aceasta. Acum demo-ul se poate instala direct de pe CD.

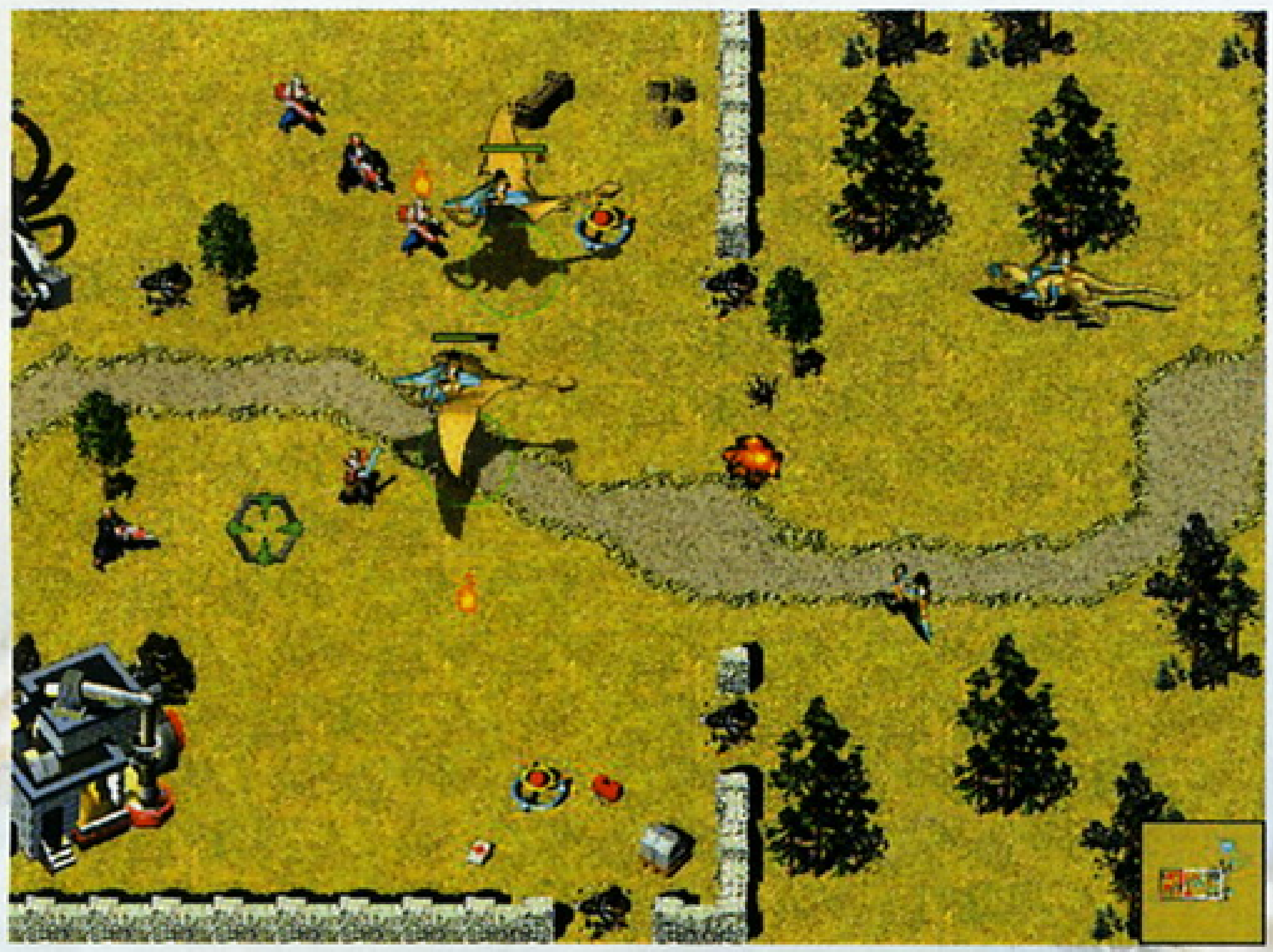
TA: Battle Tactics - Cavedog/GT

Al doilea expansion pack pentru Total Anihilation, ce vă va aduce 100 de noi misiuni. Acest demo conține însă numai trei dintre accestea. După instalare lansați jocul original și noi campanii vor fi disponibile.



Tribal Rage - Talon Soft/Empire

Un alt RTS, destul de interesant, numai cele şase rase diferite putând atrage atenţia. Demo-ul conţine patru misiuni.



Wargames - MGM/EA

Un interesant real-time strategy 3D, în care lupţi împotriva supercomputerului WOPR. Un joc inspirat din filmul Wargames.

Shareware:

Dancing Leaves

Screensaver-ul Dancing Leaves îţi oferă… frunze dansând..

DNEWS News Server

Cu DNEWS News Sever poţi să creezi un server pentru grupuri usenet în care mesajele să fie afişate sub forma unor pagini de web.

DOS Reform

DOS Reform este ceva nou folosit la tipărire. El poate transforma un simplu text în ceva mai elegant.

Dropit

Dropit este o modalitate mult mai uşoară de a completa formularele de pe net. Cu acest program poţi creea un fişier cu cele mai folosite informaţii, pe care apoi le poţi introduce rapid şi uşor în formularele de pe Internet.

EasyLock

EasyLock este un program, care poate transforma aplicaţiile dv. într-un program shareware. De asemenea, puteţi limita în timp folosirea programelor.

Find Virus

Dr Solomon's Find Virus oferă o protecţie solidă împotriva viruşilor. El va controla orice fişier care este copiat în memorie şi poate efectua şi scanări complete ale discurilor.

Desktop Themes:

MechCommander

Desktop theme bazat pe MechCommander, din păcate fără prea multe sunete şi cursoare.

Might & Magic 6

Un minunat desktop theme cu motive fantastice – la urma urmelor este Might & Magic 6.

Total Annihilation

Un foarte reuşit desktop theme bazat pe RTS Total Annihilation.

Unreal

Desktop theme pe ntru fanii jocurilor de acţiune 3D şi mai ales Unreal.

World Cup 98

Desktop theme ceva mai atletic pentru fanii sportului.

Pics:

Alien vs. Predator

Arată ca un clasic first-person action game, dar datorită diversităţii personajelor nu este, mai ales în multiplayer. Alien este rapid şi letal, Predator poate deveni invizibil iar soldaţii sunt echipaţi cu arme devastatoare.

Black & White

Primul joc produs de o nouă firmă a lui Peter Molyneaux. Este un joc bun în genul Populous, în care convingi sătenii să te venereze, lucru ce îţi va da putere magică, ce-ţi este folositoare în lupte. Plus încă alte elemente la fel de interesante.

Blood 2

Sânge peste tot fraţilor. Unde te uiţi… numa' vărsare de sânge. E ciudată lumea asta, mai ales când te gândeşti că întâlneşti zombi şi alte drăcovenii la tot pasul.

Call to Power

Odată ce şi-au terminat procesele în care au fost implicaţi, Activision şi-au reluat lucrul la versiunea lor pentru Civilisation, cu grafică îmbunătăţită, noi unităţi, invenţii şi construcţii. Şi din nou cu posibilităţi economice, militare şi diplomatice extinse.

Good & Evil

Un joc foarte ambiţios de la Cavedog, unde creatorul seriei Monkey Island, Ron Gilbert, doreşte să amestece mai multe stiluri. În

timp ce călătoreşti în timp vei aduna armata pentru bătălii, trupele câştigă experienţă prin luptă, plus o mulţime de puzzle-uri de rezolvat.

Half-life

Un superb joc de acţiune, cu un engine grozav, poveste SF, un AI bine realizat, câteva elemente de aventură, un design foarte reuşit al nivelelor şi multă acţiune de cea mai bună calitate.

Homeworld

Un mixaj dintre genul RTS din C&C şi space simulatorul din Wing Commander. Are povestea SF şi confruntările spaţiale ca şi sistemul de lupte din C&C, dar în REAL 3D.

Max Payne

Unul dintre cele mai interesante jocuri anunţate de Remedy Entertainment. Ne aşteptăm ca acesta să fie unul dintre cei mai buni concurenţi pentru Unreal şi Quake2. Voi decideţi.

NHL 99

Un alt joc de succes, după cum îi spune şi numele de hochei pe gheaţă, venit de la EA Sports. Are o grafică mai bună, interfaţă mai uşoară pentru începători, şi mult mai mult dinamism.

Thief: Dark Project

Un nou joc 3D de la creatorii minunatului Ultima Underworld. De data aceasta va fi ma I puţin RPG şi mai mult action, dar tot cu o poveste fantastică şi un foarte bun Dark engine.

Third World

Un foarte frumos joc RTS cu o poveste SF. Dar nu controlezi mii de trupe, ci doar o mână de mercenari, pe care îi echipezi cu arme şi shield-uri. La sfârşitul misiunii poţi vinde armamentul duşmanilor ucişi şi să-ţi cumperi arme sau mercenari mai buni.

Tomb Raider 3

Ce aştepţi de la acest joc? Arme noi, mişcări noi, nivele noi (vei avea Londra, Pacificul de Sud, şi biecunoscutul Area 51), vehicule noi (canoe, jeep, motocicletă sau paraşută) şi grafică mult îmbunătăţită? Atunci asta vei primi.

Updates:

Battlezone 1.31
Conflict: Freespace v1.03.1
Cyberstorm 2 v1.01
F15 v1.12F
Jetfighter: Fullburn Update#1
MAX 2 v1.3
MechCommander v1.08
Panzer Commander v1.1
Quake 2 AMD 3DNow
Quake 2 v3.17 CTF
Total Annihilation v3.01



talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa **OP 13, CP 4, 2200 Brașov**, pentru departamentul **"ABONAMENTE"**.

Firmele se pot abona prin intermediul RODIPET SA, poziția de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin **mandat poștal** pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.
sau prin **ordin de plată** în contul "Vogel Publishing":
251100996053897 la BRD Brașov.

talon de abonament

❑ *DA,* **dorescun ABONAMENT la revista LEVEL cu CD, pe o perioadă de:**

❑ 6 luni, la prețul de ❑ 90.000 lei

❑ 12 luni, la prețul de ❑ 180.000 lei

începând cu luna: ______

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de .... cu

❑ mandatul poștal nr. ....

❑ ordinul de plată nr. ....

6/98

TOP TEN

Un top al jocurilor este ceva desoebit de important atât pentru noi cât și pentru cititori. De ce? Pentru că prin intermediul topului noi aflăm ce jocuri sunt îndrăgite de voi și apoi căutăm să vă dăm informațiile cele mai interesante pentru voi.
În această lună am primit o groază de taloane, realizarea topului luându-ne aproximativ o săptămână. Da nu-i bai, suntem bucuroși de audiență! Așadar, dragi gameri puneți mâna pe un creion și completați talonul de mai jos nu înainte să aruncați o privire asupra jocurilor aflate luna aceasta în top.

TOP TEN

Scrieți mai jos primele zece jocuri preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1.______
2.______
3.______
4.______
5.______
6.______
7.______
8.______
9.______
10.______

And the winner is...

Și primele zece jocuri alese de voi luna aceasta sunt:

Poziția	Titlu	Producător	Tendința
1.	Quake2	ID Software	↔
2.	Age of Empires	Ensemble	↔
3.	Starcraft	Blizzard	↔
4.	Tomb Raider II	Core Design	↗
5.	Dark Reign	Auran	↘
6.	Diablo	Blizzard	↗
7.	Mortal Kombat Tri.	Midway	↗
8.	Motorhead	Digital Illusions	↗
9.	FIFA RTWC '98	EA	↗
10.	Total Annihilation	Cavedog	↘

talon de comandă LEVEL

❑ *DA,* **vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:**

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr. 1		7.000	
LEVEL Nr. 2		7.000	
LEVEL Nr. 3		10.000	
LEVEL Nr. 4		10.000	
LEVEL Nr. 5		10.000	
LEVEL Nr. 6		10.000	
LEVEL Nr. 7		10.000	
LEVEL Nr. 8		18.000	
LEVEL Nr. 9		18.000	
LEVEL Nr. 10		18.000	
LEVEL Nr. 11		18.000	
		TOTAL:	

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de .... prin ❑ mandatul poștal nr. .... ❑ ordinul de plată nr. ....

Semnătura: ....

9/98

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/153108, 150886)

Plata se poate efectua prin **mandat poștal** pe adresa:

d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.

sau prin **ordin de plată** în contul "Vogel Publishing":

251100996053897 la BRD Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

Who is the winner?



Rebrean Radu-Mihai
Str. Calea Moldovei
Nr. 1 Bl.1 Sc. B Ap. 65
Bistrița

Așa cum deja v-ați obișnuit, în fiecare număr al revistei LEVEL va exista câte un câștigător al unui premiu. Premiile constau în special din produse prezentate în cadrul unor articole.
De data aceasta premiul concursului este o colecție de enciclopedii oferită de firma Monosit Impex SRL, căreia îi mulțumim pe această cale. Totodată mulțumim cititorilor care ne-au scris și care ne-au trimis taloanele de concurs. În numărul viitor vom extrage fericitul câștigător al jocului original F1 Racing Simulation prezentat în numărul 11 al revistei. Acesta ne-a fost pus la dispoziție de firma UbiSoft România. Le urăm succes tuturor concurenților și nu uitați: Jump To The Next LEVEL!

Chestionar **LEVEL**

Hello gamers!
După cum ați observat în revista noastră s-au modificat o groază de lucruri. Fără să mai punem la socoteală că acum ne putem lăuda cu 100 de pagini în care găsiți de toate pentru toți. Şi uite aşa ajungem şi la problema chestionarului. De ce-l facem? Pentru că vrem să vedem ce gândiți, ce simțiți şi mai ales vrem să aflăm cum credeți voi că ar trebui să arate revista perfectă. De fapt noi căutăm o metodă prin care să ne ajutați să sărim la un alt **LEVEL**. *Sper că ne-am făcut înțeleşi şi.... LET'S HAVE SOME* **LEVEL** *FUN!*

1. Cât de des citiți LEVEL?
- ❑ în mod regulat (10-12 reviste pe an)
- ❑ des (7-9 reviste pe an)
- ❑ ocazional (4-6 reviste pe an)
- ❑ rar (1-3 reviste pe an)

2. Câte persoane mai citesc LEVEL-ul dumneavoastră?
- ❑ aproximativ _________ persoane
- ❑ doar eu

3. Dacă LEVEL nu ar fi publicat o perioadă de timp, cât de mult v-ar lipsi?
- ❑ foarte mult
- ❑ i-aş simți lipsa
- ❑ nu prea mult
- ❑ deloc

4. Cât de interesant vi se pare abonamentul LEVEL?
- ❑ mă abonez chiar acum
- ❑ intenționez să mă abonez curând
- ❑ nu mă interesează

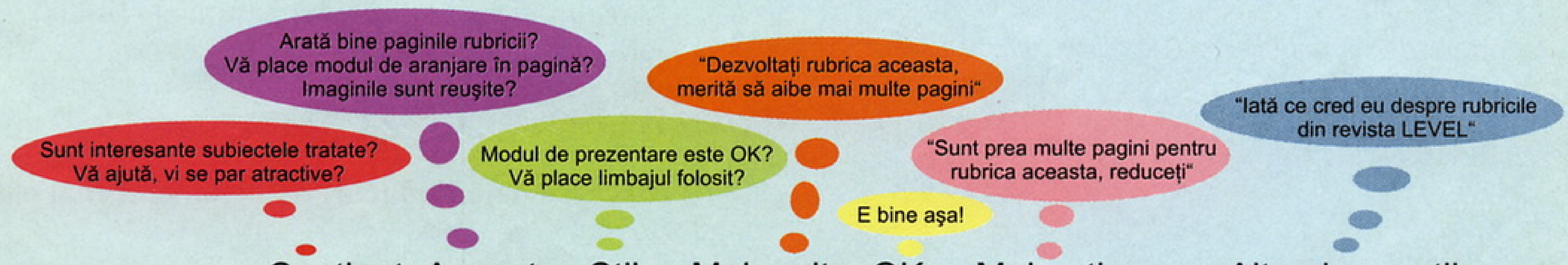
5. Cât de interesant vi se pare CD-ul LEVEL?
- cumpăr revista mai ales pentru CD
- ❑ la fel de interesant ca revista
- ❑ nu prea folosesc CD-ul

6. Cum ați aprecia jocurile de pe CD? Marcați afirmațiile cu care sunteți de acord:
- ❑ "Îmi place faptul că jocurile sunt noi"
- ❑ "Este nevoie de un calculator prea puternic pentru a le rula"
- ❑ "Aş fi dispus să plătesc ________ lei în plus dacă CD-ul ar conține şi un joc full-version"

7. Ce părere aveți de filmele de pe CD?
- ❑ Cât mai multe
- ❑ sunt bine-venite
- ❑ nu prea mă interesează

8. V-ar interesa ca pe CD să fie şi muzică?
- ❑ cât mai multă
- ❑ puțină da' bună
- ❑ nu cred că ar fi interesant

9. Cum vă plac diferitele rubrici ale revistei LEVEL? Dați note de la 1 la 6 (1 = foarte slab, 6 = foarte bine) pentru conținutul, aspectul şi stilul fiecărei rubrici. În cadrul coloanelor Mai mult, OK, Mai puțin bifați după dorință, iar în cadrul coloanei Alte observații scrieți ce ați vrea voi să mai fie adăugat la rubrica respectivă.



	Conținut	Aspect	Stil	Mai mult	OK	Mai puțin	Alte observații
Editorial							
News							
Top Games							
First Look							
Preview							
Review							
Fun Stuff							
Cheat Codes							
Hardware							
Multimedia							
Console							
Filme							

11. Unde folosiți calculatorul?

- ❑ acasă
- ❑ la locul de muncă
- ❑ la prieteni, vecini, cunoştințe

12. Care este dotarea calculatorului folosit?

A. Familia

- ❑ XT, AT-286
- ❑ 386
- ❑ 486
- ❑ Pentium 60-120
- ❑ Pentium 133-233
- ❑ Pentium Pro, Pentium II
- ❑ Apple/ Macintosh

B. Memoria de lucru

- ❑ mai puțin de 4 MB
- ❑ 4-8 MB
- ❑ 8-16 MB
- ❑ 16-32 MB
- ❑ peste 32 MB

C. Harddisk-ul

- ❑ sub 1 GB
- ❑ 1-2 GB
- ❑ 2-4 GB
- ❑ 2-4 GB
- ❑ peste 4 GB

D. Memorie placă grafică

- ❑ până în 1 MB
- ❑ 1-2 MB
- ❑ 1-2 MB
- ❑ peste 2 MB

E. Unitate CD-ROM

- ❑ da
- ❑ nu

F. Placă de sunet

- ❑ da
- ❑ nu

G. Ce sistem de operare folosiți?

- ❑ DOS
- ❑ Windows 3.x
- ❑ Windows 95
- ❑ Windows 98
- ❑ Windows NT
- ❑ Unix

H. Lucrați în rețea?

- ❑ da
- ❑ nu

I. Ce imprimantă folosiți?

- ❑ matriceală
- ❑ cu jet de cerneală
- ❑ laser
- ❑ nici una

J. Dispuneți de acces online?

- ❑ da
- ❑ nu

13. În ce scop folosiți calculatorul?

- ❑ baze de date
- ❑ comunicații
- ❑ contabilitate
- ❑ editare text
- ❑ grafică
- ❑ jocuri
- ❑ multimedia
- ❑ programare

14. Aveți consolă de jocuri?

- ❑ da
- ❑ nu
- ❑ mă joc la prieteni
- ❑ consola: ____________________

14. Ce tehnică de calcul doriți să cumpărați în 1998?

- ❑ calculator
- ❑ monitor
- ❑ imprimantă
- ❑ harddisk
- ❑ unitate CD-ROM
- ❑ placă de sunet
- ❑ scaner
- ❑ echipament rețea
- ❑ procesor mai performant
- ❑ upgrade de memorie
- ❑ software
- ❑ consolă de jocuri

15. Care este vârsta dumneavoastră?

- ❑ sub 14 ani
- ❑ 14-18 ani
- ❑ 18-26 ani
- ❑ peste 26 ani

16. Care este ocupația dvs. Actuală?

- ❑ elev
- ❑ student
- ❑ angajat
- ❑ întreprinzător particular
- ❑ şomer

17. Cum vi se pare prețul actual al revistei?

- ❑ este prea mare
- ❑ este acceptabil
- ❑ este perfect

18. Ce reviste de jocuri pe calculator mai citiți?

- ❑ Computer Games
- ❑ Game Over
- ❑ PC Gamming
- ❑ altele______________________________:

19. Un ultim mesaj către LEVEL?

____

____

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Informațiile oferite de dumneavoastră vor fi folosite la calcularea unor mărimi statistice (sume, medii, etc) şi nimeni nu va avea acces la informațiile oferite individual de fiecare persoană în parte. Datele dumneavoastră personale (nume, adresă, etc sunt necesare numai participarea la tombolă.

Megatombola LEVEL

Mare tombolă mare! Premii numeroase şi interesante... Tot ce trebuie să faceţi este să completaţi chestionarul alăturat şi să-l trimiteţi pe adresa redacţiei noastre. Un efort mic pentru un premiu valoros! Pe această cale mulţumim tuturor firmelor care ne-au ajutat la realizarea acestei tombole - poate cea mai mare care a fost realizată de o revistă de jocuri din România. Vă urăm tuturor succes şi nu uitaţi:

Jump To The Next LEVEL.

Premiile? Care sunt premiile?



Premiul cel mare îl reprezintă un calculator oferit de MULTINET (Baia Mare) şi grupul de firme BRINEL (Cluj Napoca). Configuraţia sistemului sună cam aşa:
Pentium II la 266 MHz, 32 MB RAM, HDD Quantum Fireball UDMA 33 de 5,1 GB, placă video ATI Xpert@Play 4 MB SGRAM, CD-ROM Mitsumi 32x IDE, placă sunet Yamaha pe 16 biţi, boxe active PMPO de 60W şi bineînţeles licenţă Windows95.



Unul din premii va fi constituit dintr-o placă de sunet oferită de firma UbiSoft România. MAXI Sound 64 Dynamic 3D este produsă de firma Guillemont - unul din cei mai renumiţi producători de componente hard. UbiSoft România este distribuitor oficial al acestei firme.



Şi bineînţeles nu puteau lipsi nici jocurile. Iată că aveţi posibilitatea de a câştiga unul din cele şase CD-uri cu jocurile full POD şi SubCulture. Aceste produse ne-au fost oferite de asemenea de firma UbiSoft România. Ambele jocuri au fost descrise în numărul 10 şi respectiv 11 al revistei LEVEL, lăsând o impresie deosebită redactorilor noştri. Cool stuff!

Şi lista cu premii nu se termină aici. Astfel, veţi mai avea ocazia de a câştiga o placă 3dfx oferită de firma Critando. Totodată mai aveţi ocazia de a câştiga o serie de „şoricei" un pic mai ciudaţi oferiţi de firma Best Computers. În plus, se vor da drept premiu şi cinci abonamente pe un an de zile la revista LEVEL. Nu vor lipsi pixurile şi tricourile LEVEL. Gameri şi gameriţe vă urăm din toată inimioara un big succes.

FLASH

Darth Vader în Tiberian Sun

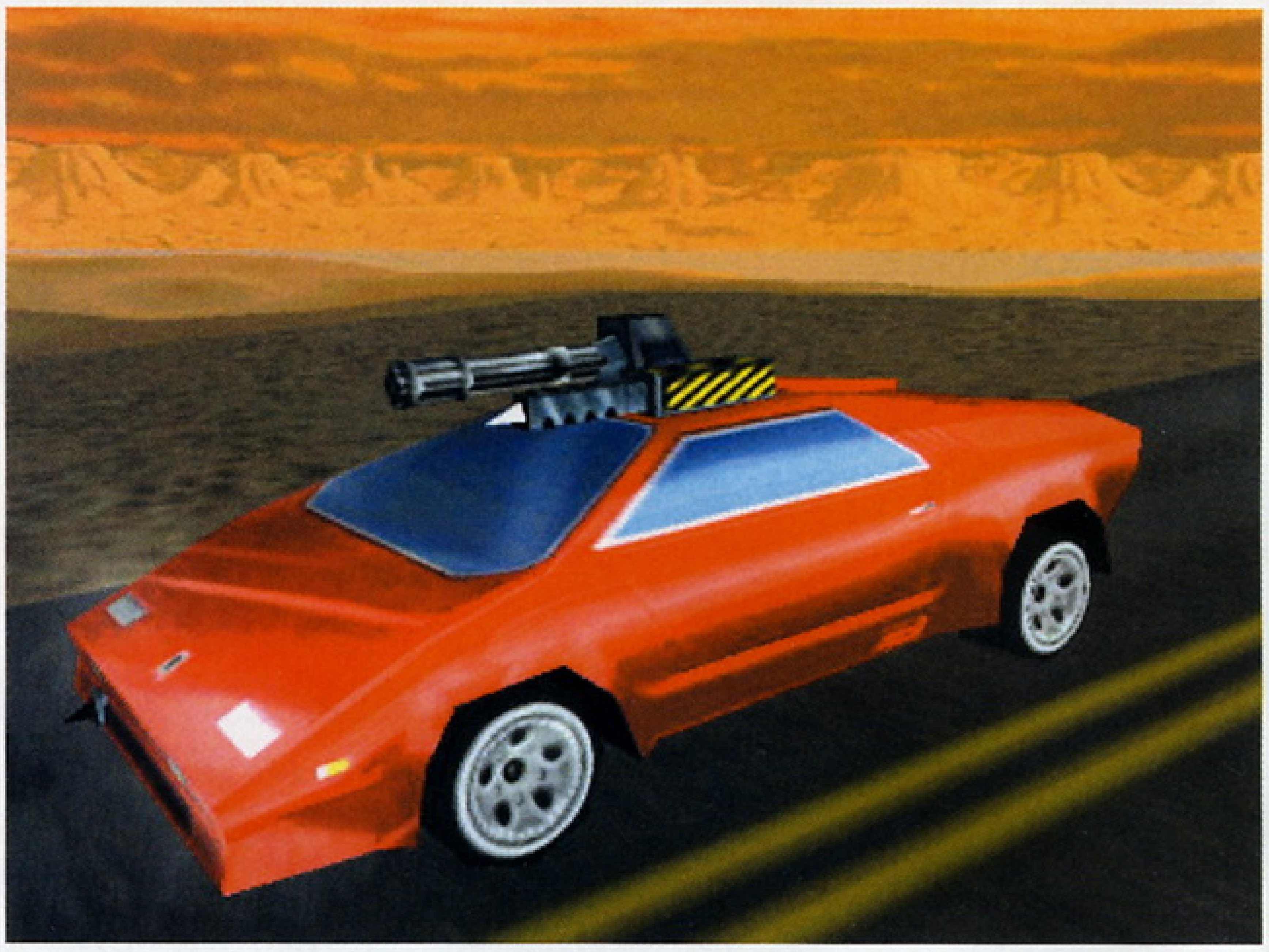
Cunoscutul actor James Earl Jones care a devenit celbru prin seria filmelor Star Wars își va face debutul în lumea interactivă a jocurilor în studiourile Westwood unde își va aduce aportul la nou joc Tiberian Sun. Jones va avea rolul generalului Solomon, conducătorul GDI-ului (Global Defense Initiative) Commander McNeil, cel care-l urmează pe Solomon în grad va fi jucat de Michael Biehn (a jucat în Terminator). Printre actori se mai numără Francesco Quinn fiul lui Anthony Quinn, ca ofițerul Vegas al NOD-ului, și Joe Kucan în rolul lui Kane, conducătorul Frăției NOD din jocul original.

Demi Moore și Lara Croft?

Acum câtva timp se zvonea pe Internet că Bruce Willis a cumpărat drepturile de autor pentru Tomb Raider și se înțelegea, oarecum, de la sine că soția lui, Demi Moore, va primi rolul Larei în film. Când au fost întrebați despre aceste zvonuri cei de la Eidos au negat orice fel de zvonuri legate de Bruce Willis și de Demi Moore. Au afirmat însă ca se lucrează la scenariu și încă nu se pune problema angajărilor.

Microsoft și jocurile

De curând s-a format o nouă casă de jocuri, Gas Powered Games (GPG). Cei ce vor face jocurile s-au desprins din firma Cave Dog care a făcut celebrul Total Annihilation. Microsoft s-a arătat interesat în a semna un contract cu Chris Taylor (principalul developer al jocului T. A.), acest contract s-a realizat în urmă cu câteva săptămâni. Primul joc la care se va lucra va fi un PRG.



Interstate '82 - Activision

Fanii automobilismului în așteptarea celei de-a cincea ediții anuale a Blessing of the Cars în Los Angeles săptămâna aceasta vor avea ocazia să vadă debutul lui Interstate '82, de la **Activision**. Urmarea acțiunii jocului Interstate '76, noul joc s-a extins dincolo de lupta automobilismului. Interstate '82 include elicopterele și motocicletele la un loc și va permite jucătorilor să parcurgă părți ale jocului cu piciorul. Jocul va folosi un engine nou, misterios, care necesită o turație maximă 3D; același engine a fost folosit la fel de bine în jocul Heavy Gear II. Ediția de la Los Angeles va face reclamă jocului, care de altfel nu va apărea până în 1999.

The Blessing of the Cars îi va lua locul sâmbătă, 25 iulie, de la 9 dimineața până la 5 seara în Verdugo Park din Glendale, California. Evenimentul se numește „Blessing of the Cars" pentru că mașinile dinaintea anilor '68 erau binecuvântate de o biserică oficială. Ediția va avea de asemenea o competiție de automobile și o expoziție de mașini.

Lucas Arts vs Remedy Entertainment

Între **Lucas Arts** și **Remedy Entertainment** s-a ivit o dispută un pic cam neobișnuită. **Lucas Arts** susține că logo-ul celor de la **Remedy Entertainment**, cei responsabili pentru Max Payne, se aseamănă prea mult cu logo-ul deja consacrat al **Lucas Arts**, și în consecință i-a somat pe aceștia să îl schimbe cât mai repede. În scrisoarea adresată firmei **Remedy**, avocatul firmei **Lucas Arts**, John Sullivan, afirma: „Logo-ul firmei **Remedy Entertainment** seamănă izbitor de mult cu partea superioară a logo-ului **Lucas Arts**, care, ca și logo-ul **Remedy**, reprezintă un ochi. Luând în considerare renumele pe care **Lucas Arts** îl are în industria jocurilor, este greu de crezut că logo-ul **Remedy Entertainment** nu a fost copiat de la **Lucas Arts**. În consecință, vă rugăm ca până în data de 17 iulie, să aflăm că **Remedy Entertainment** a renunțat la folosirea actualului logo și că un altul va fi folosit".

Scott Miller, de la 3Drealms – distribuitorul noului Max Payne produs de **Remedy** – afirmă la rândul său: „Este adevărat că ambele logo-uri au un ochi, dar în afara acestui mic detaliu sunt total diferite. Pot să vă asigur că **Remedy** nu a introdus în logo un ochi cu scopul de a copia logo-ul **Lucas Arts**, artiștii de la **Remedy** fiind în stare de mai mult decât atât! Aș afirma chiar că singurii care sunt nelămuriți în legătură cu diferența dintre cele două logo-uri sunt numai avocații de la **Lucas Arts**. Pun pariu că restul comunității gamerilor nu au nici o problemă în a le deosebi.

Deși nu s-au recunoscut vinovați, **Remedy** au anunțat totuși că vor recurge la schimbarea logo-ului, iar după cum susțin ei această decizie nu are nimic de a face cu presiunile **Lucas Arts**. Noul logo **Remedy Entertainment** va fi lansat în câteva săptămâni.

Wargasm - DID

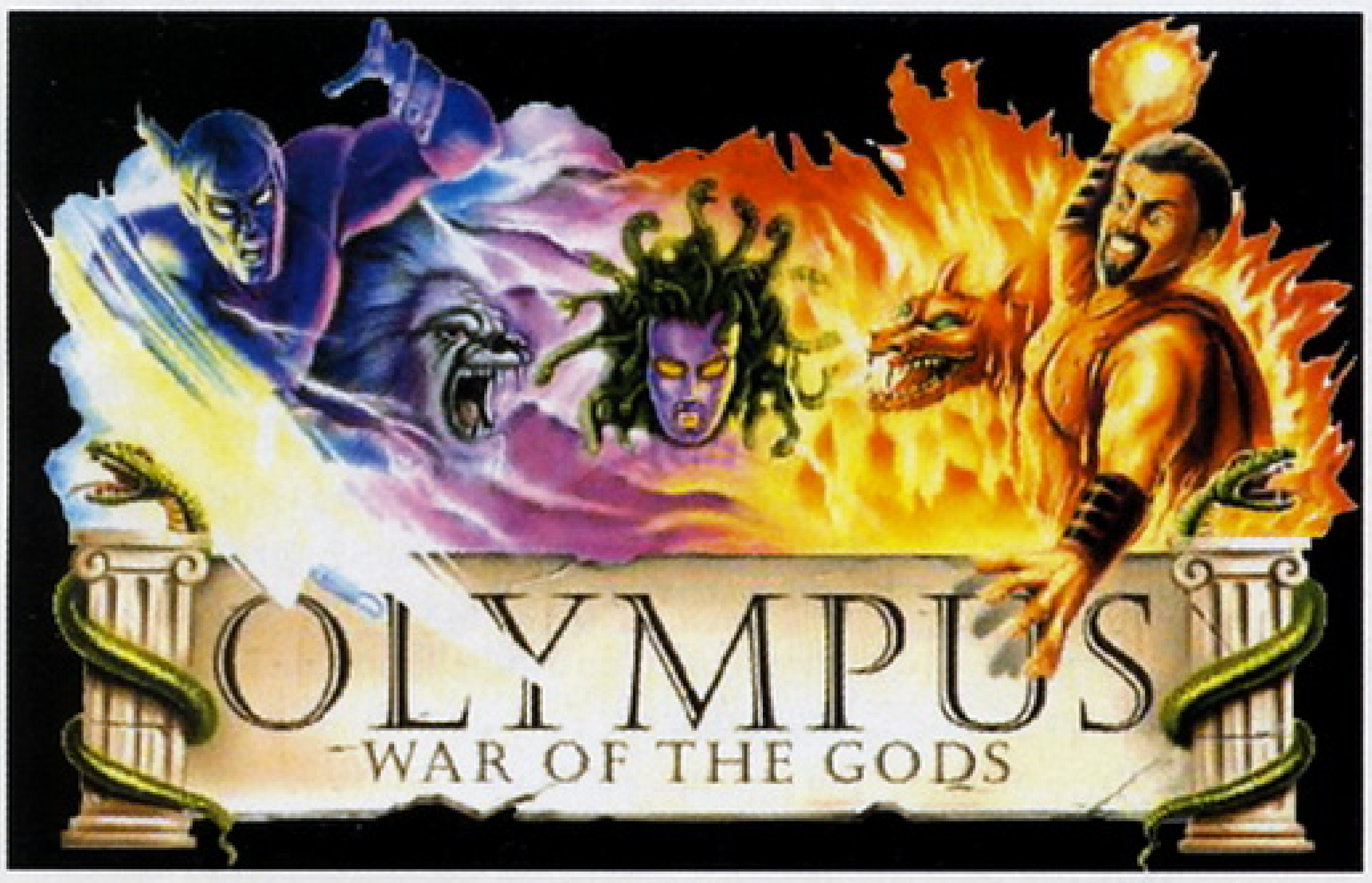
Războiul este sinonim cu iadul. Dar v-ați întrebat vreodată dacă jurnalul de luptă al Generalului Sherman este real? Hmm... s-ar putea să aflați singuri în simulatorul de război Wargasm, noua realizare a celor de la **Digital Image Design** (**DID**) ce promit să urce ştacheta jocurilor 3D la un nou nivel.

Gamerii se vor duce pe câmpurile de luptă ale viitorului – dar nu pe pământ, ci în cyberspace – putând să-şi regleze conturile pe jos, într-un tanc, sau pe sus într-un elicopter de asalt burduşit cu rachete. Jocul începe în momentul în care tu îți alegi națiunea pe care doreşti să o protejezi, o super națiune economică sau una pe cale de dezvoltare, care-ți place mai mult. Următorul pas este administrarea trupelor pe care mai apoi le trimiți în WWWW (World Wide War Web) – un câmp de luptă creeat în cyberspace, dar care arată şi se comportă un mediu natural. Noul 3-Dream Technology, produs de **DID** special pentru acest joc, va permite jucătorului să-şi comande trupele într-un mod unic. Acum poți intra în pielea unui trooper virtual şi să împrăştii moartea şi distrugerea la fiecare pas, iar în secunda următoare eşti în interiorul unei minunate maşini de război care va duce War-gasmul într-o nouă dimensiune. Chiar dacă luptele se duc în cyberspace, tot felul de fenomene naturale sunt simulate cu mult succes, de la furtuni devastatoare până la ceața densă a diminetilor de toamnă. Night-vision şi multe alte echipamente la fel de sofisticate stau la dispoziția jucătorului, asigurând diversitate tactică confruntărilor.

După spusele producătorilor, Wargasm ar trebui să sară din Cyberspace în computerele noastre amărâte cândva toamna aceast.

Olympus – War of the Gods – Dexterity Software

Dexterity Software au în producție un nou şi unic RTS, inspirat din mitologia greacă. Olympus şi-a propus să fie o caracterizare plină de umor a zeilor din Olimp, un joc ce te va face să te prăpădeşti de râs încă de la început. O caracteristică importantă a jocului este combinarea dintre forțele divine şi trupe în timpul bătăliilor. În postura ta de zeu, poți folosi puterile tale şi interveni direct în desfăşurarea luptei. Nu numai că îți conduci trupele în bătălie dar lupți şi tu personal cu fulgere şi tăznete, îți poți proteja trupele sau să-ți verşi furia pe vrăjmaşi. În Olympus nu este suficient să ordoni trupelor tale să intre în luptă şi apoi să le priveşti, dacă tu nu vei interveni alături de ei fii sigur că zeul oponent o va face. Mare parte din strategia acestui joc constă în luarea unor decizii inteligente în ceea ce priveşte managementul timpului şi resurselor. Resursele sunt puține şi trebuiesc folosite cu grijă, dar există numeroase metode inedite de a le obține. De exemplu, dacă ai nevoie de piatră, iei o Medusa o trimiți după niscavai inamici pe care îi va transforma în statui, apoi le ciopârțeşti şi gata... ai obținut piatră pentru construcții. Din câte am aflat până acum jocul arată destul de bine. AI este cu adevărat inteligent şi învață din greşeli, şi se pare că am scăpat şi de nervii produşi de trupe ce se împiedică de copaci, stânci sau alte obstacole deşi au pe unde le ocoli. Poți întâlni toate personajele preferate, Afrodita, Apollo, chiar şi dintre cei mai apropiați de sămânța umană ca Hercule sau Perseu. Atât în versiune multiplayer cât şi în cea single, jocul este la fel de amuzant. Calculatorul este atât de uman încât de multe ori nu îți poți da seama cine este prietenul şi cine e calculatorul. Acesta va vorbi cu tine, va ține minte vechile diferente, sau îți va deveni aliat dacă aşa va dori. Au până şi sentimente care le influențează deciziile şi acțiunile. Şi ceea ce este cel mai îmbucurător, NU MAI TRIŞEAZĂ! Ce mai, este un joc ce va aduce multe nopți albe, dar vesele, fanilor RTS.



FLASH

IBM şi NEC

Partea americană a IBM şi compania japoneză NEC vor combina tehnologiile lor de watermarking. Tehnologiile sunt folosite pentru a proteja conținutul digital ca cel al discurilor video digitale de exemplu.

Software-ul şi banii

Grupul bancar englez, Abbey National, va investi 30 milioane de lire sterline într-o companie de software situată în Milton Keynes. Investiția are drept scop asigurarea sistemelor grupului împotriva bug-ului anului 2000.

Lucent

Producătorul de echipament de telecomunicații, Lucent Technologies, a dezvăluit planurile sale de a achiziționa producătorul israelian de echipament pentru rețele, LanNet. Preluarea va costa în jur de 117 milioane de dolari şi va extinde afacerile Lucent în domeniul rețelelor de date.

Motorola

Motorola lucrează în colaborare cu Packard Instruments şi Laboratorul Argonne National la dezvoltarea unui proces pentru producția în masă a „bio-cipurilor" - anumite cipuri pentru computere capabile de a realiza sute de reacții biologice, cum ar fi de exemplu decodarea genelor. Astfel de cipuri vor putea fi folosite pentru tratarea bolilor sau creşterea eficienței agriculturii.

Îngrijorare la SAP

Gigantul german producător de software, SAP, este de părere că problemele financiare din Asia şi accelerarea rezolvării bug-ului anului 2000, vor determina o scădere a vânzărilor în cea de-a doua parte a anului.

FLASH

Riva TNT

Cei de la Creative Labs au de gând să facă şi mai mulţi bani pe spinarea gamerilor… cu bani. De curând ei au lansat o nouă placă 2D/3D cu 16MB SDRAM bazată pe placa originală Vivida. Hock Leow, vicepreşedintele diviziei de multimedia de la Creative, afirmă: „Cu noua combinaţie de 2D şi 3D şi cu calitatea graficii oferită de Graphics Blaster RIVA TNT şi performanţa uimitoare oferită de 3D Blaster Voodoo2, Creative oferă cele mai tari şi complexe plăci grafice la ora actuală pe piaţă".

Might and Magic VII

Keith Francart este cel ce se va ocupa de noul joc MM VII, poveste va continua aventurile din Might and Magic VI şi III. După câştigarea unui concurs ai primit ca premiu un mic castel în Erathia. Dar pe acele meleaguri are loc un război pentru exact bucăţica de pământ câştigată de tine. În MM VII veţi afla ce s-a întâmplat cu Archibald, King Roland şi regina Catherine. Poţi juca de partea celor buni şi să refaci regatul sau de partea celor răi şi să ajungi să fii tu conducătorul tiranic. Nu rămâne decât să te hotăreşti de partea cui vei fi.

Unreal Patch

Unul dintre cele mai tari jocuri ale anului va putea fi gustat şi de cei ce au o placă 3DFx Voodoo Rush. De curând a fost lansat pe Internet un patch versiunea 209 Public Beta, pentru că şi patch-urile au ajuns să aibă versiuni beta. Cu acest patch care nu a fost finalizat încă se speră să se rezolve problemele legate de incompabilitatea cu anumite plăci 3D, plăci de sunet, precum şi alte bug-uri din joc.
Ca să vezi cât de bun şi folositor este şi Internet-ul ăsta.

Electronic Arts face rost de licenţă pentru liga britanică de fotbal

Cu agitaţia de la Cupa mondială lăsată la o parte, **Electronic Arts** a anunţat că a obţinut licenţa pentru a produce jocuri interactive pe calculator şi jocuri video sprijinită de F.A. (Football Association) Premier League, federaţia de fotbal a Marii Britanii şi una dintre cele mai bune din lume. Licenţa obţinută de **EA** îi permite acesteia să construiască un nou joc de fotbal având ca subiect campionatul care tocmai s-a încheiat. **EA** a obţinut licenţa exclusivă la World Cup 98. Primul din această serie va fi The F.A. Premier League Football Manager 99, simulator de management ce este anunţat să apară în toamnă. Cu licenţa, **EA** va fi pregătită să aducă detalii privind acest simulator, numele echipei, uniforme, insigne, logo, şi trofee. Detalii în ceea ce priveşte cel de-al doilea joc vor fi cunoscute în timp pentru sezonul 1999/2000.

Microsoft termină simulatorul de motocross

Unde vrei să mergi astăzi pe motocicletă?

Microsoft a dat drumul în magazine jocului MotoCross Madness. Conform celor spuse de **Microsoft**, produsul va apărea pe la sfârşitul lunii septembrie.

MotoCross Madness a fost dezvoltat de **Rainbow Studios**. Printre altele acesta mai include un editor de circuite, suport 3D şi opţiunea multiplayer. De asemenea, jocul oferă suport pentru viitorul gamepad Freestyle Pro de la **Microsft**. Acesta include un senzor de mişcare pentru diferitele manevre şi mişcări. Acesta va fi probabil lansat tot în septembrie acest an.



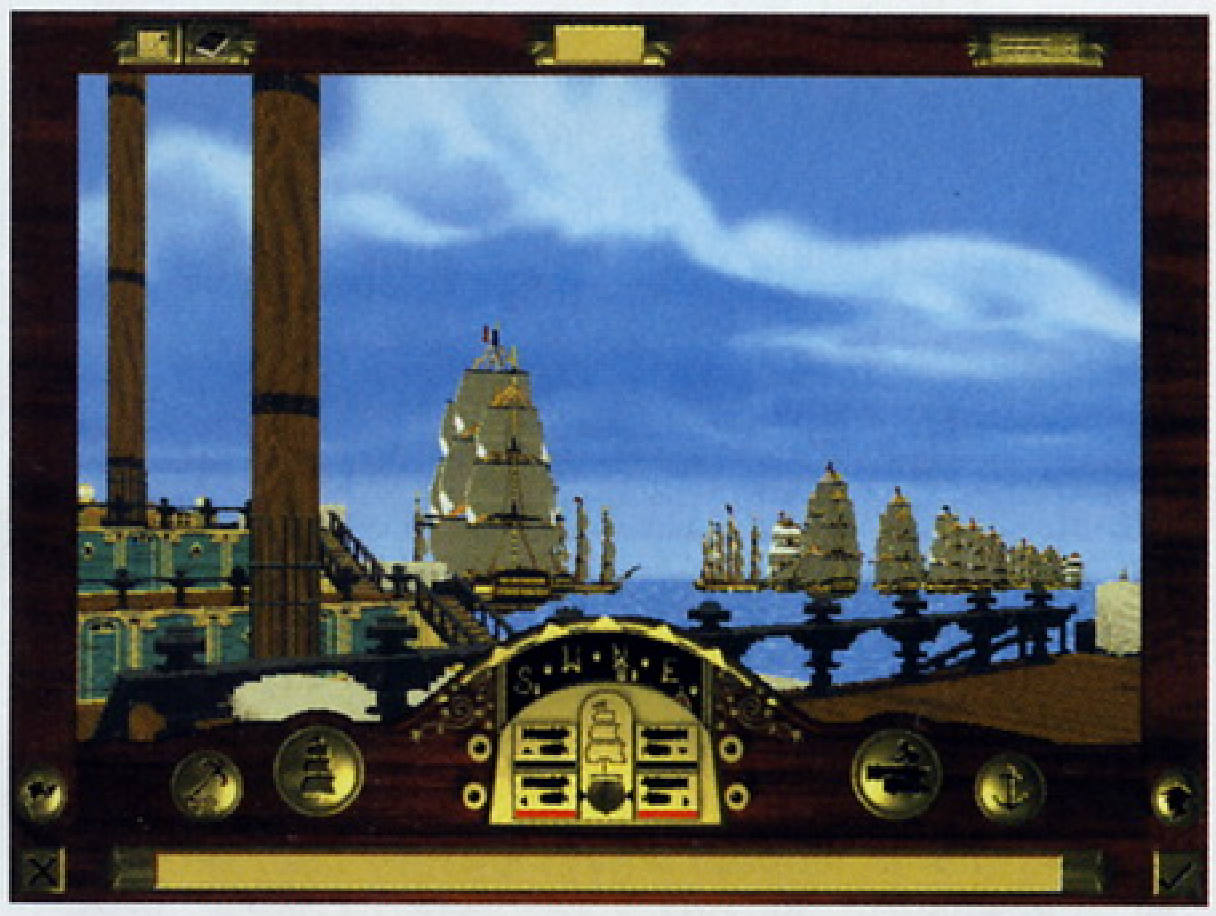
Amen – The Awakening – Cavedog Entertainment

Cavedog Enertainment a cucerit lumea cu Total Annihilation, lansând o nouă eră în istoria RTS. Dar iată că nu le-a fost deloc frică să abordeze şi alte genuri. Pregătiţi-vă pentru un joc de acţiune ce va sparge orice barieră. Puţină acţiune, puţină groază, puţin puzzle şi o linguriţă de movie iată reţeta ce va face din Amen – The Awakening unul din cele mai cool jocuri ale anului.

In ajunul Crăciunului 2032, ceva ciudat s-a întâmplat, aproximativ o treime din populaţia globului a înnebunit subit. Pentru a stopa anarhia ce a urmat, câteva organizaţii militare au creat nişte… zone de securitate, unde cei ce au scăpat să poată trăi în siguranţă. Dar în timp ce The European Resistance Organistion a vut un succes deplin, The North American Resistance se luptă din greu pentru a supravieţui. Sătui de atâta incompetenţă ERO se decide să trimită peste ocean o trupă de băieţi duri şi bine antrenaţi. Aici e momentul când în poveste intră jucătorul, el întruchipându-l pe George Hamlin, fost agent SAS. Amen foloseşte un engine 3D, asemănător cu cel din Quake sau Unreal, dar cu multe îmbunătăţiri.
Jocul este un first person shoot'em'up, dar s-a pus un accent mare şi pe rezolvarea unor puzzle-uri.

Man of War 2 – Strategy First

Age of Sail a fost unul din jocurile care a captat atenția și sufletul multor gameri. Nave imense, tunuri ucigătoare, grupuri de marinari surprinși în încrâncenarea luptei… iată care au fost atracțiile acestui joc, dar care din păcate nu s-au mai repetat în cele ce au urmat. Man of War, lansat anul trecut, a fost un joc ce a combinat mai multe stiluri. Era un joc turn-based în care îți organizezi ordinele pe o hartă 2D, iar apoi observi acțiunea în timp real și 3D de la bordul uneia dintre nave. Chair dacă te puteai muta de pe o navă pe alta, nu aveai controlul acțiunii în această fază, erai un simplu obsevator. În Man of War 2 nu numai că vei privi, dar vei putea să-ți șă comanzi flota într-un mediu total 3D. Ceea ce vei controla depinde de rolul pe care îl îndeplinești. La nivelul cel mai de jos, adică simplu căpitan de vas, jocul are aspectul unui simulator cu nave de lemn în care vei da ordine obișnuite echipajului, te vei concentra asupra stricăciunilor navei și echipajului, șamd… De asemenea, va mai trebui să asculți de ordinele superiorilor. Un pas mai sus, division commander, vei răspunde de dispunerea și navigația vaselor din escadronul tău și vei răspunde numai în fața amiralului. Iar pe treapta cea mai de sus, fleet admiral, vei controla întreaga flotă, vei planifica strategia de luptă și vei privi liniștit rezultatele acestora. Dacă se întâmplă ca nava amiral să fie scufundată, iar tu vei supraviețui, atunci vei privi neputincios, dintr-o barcă de salvare, lupta.



Close Combat III - Microsoft

Microsoft și **Atomic Games** redirecționează seria de jocuri tactice Close Combat care simulează al doilea război mondial înspre Frontul de Est și întinderile Rusiei sovietice. Jucătorul este din nou generalul-zeu, care își conduce… brigada timp de patru ani pe Frontul Estic, luând parte la cele mai importante bătălii. Hărțile pe care se duc luptele vor fi de patru ori mai mari decât cele din versiunile anterioare și vă veți „bucura" de responsabilități mai mari decât în „A Bridge Too Far". Dintre noile caracteristici, trebuie neapărat amintit faptul că vor exista mai multe tipuri de tancuri (adică accentul nu va mai cădea atât de mult pe infanterie), artilerie (în afară de mortiere), waypoint-uri, formații riguroase (gata cu mersul în cârd!), mine, tranșee, raza liderului ș.a.m.d. Datorită perioadei mari de timp acoperite veți fi martorii îmbunătățirii echipamentului și unităților din dotare. Tot din cauza asta în joc există foarte multe tipuri de unități (incluzând echipament cu care gamerii s-au familiarizat în primele două jocuri). D.p.d.v. vizual, jocul păstrează grafica pe 16 biți introdusă în „A Bridge Too Far", dar **Atomic** promite îmbunătățiri în reprezentarea topologică. Aspectul terenului se va modifica în funcție de anotimp sau în funcție de dorința utilizatorului, care va avea la dispoziție un editor, atât pentru campanii cât și pentru bătălii separate. Lansarea – cândva pe la începutul lui '99.



FLASH

Reciclare la ...computere

Compania engleză ICL va lansa primul mare plan de reciclare a PC-urilor casate. Noua schemă, Star, va determina vânzarea PC-urilor refăcute la un preț de 199 lire sterline.

Motorola

Motorola lucrează în colaborare cu Packard Instruments și Laboratorul Argonne National la dezvoltarea unui proces pentru producția în masă a „biocipurilor" - anumite cipuri pentru computere capabile de a realiza sute de reacții biologice, cum ar fi de exemplu decodarea genelor. Astfel de cipuri vor putea fi folosite pentru tratarea bolilor sau creșterea eficienței agriculturii.

Corel + Macintosh

Corel a lansat CorelDraw 8 pentru Power Macintosh, care, pe lângă binecunoscutele CorelDraw 8 și Corel PhotoPaint 8, mai cuprinde unelte pentru managementul fonturilor și al tuturor tipurilor de media incluzând sunet și fișiere video.

HP

Hewlett Packard va lansa o linie de fotografie digitală și PC-uri multimedia care vor folosi procesorul AMD K6-2, disponibil în versiunile de 300 și 333MHz.

Bye, bye America

Computer 2000, distribuitorul german de tehnică de calcul, a anunțat că este pe cale să vândă filiala sa din Statele Unite, Ameriquest Technologies. Această vânzare va însemna sfârșitul încercării companiei de a penetra piața americană.

FLASH

MTV

Postul de televiziune MTV va prezenta în curând planurile sale pentru dezvoltarea unui canal de muzică pe Internet. Începerea activității acestuia este așteptată în cursul lunii august.

Intel și grafica

Intel a cumpărat 8,2% din acțiunile Evans&Sutherland și va colabora cu această companie pentru dezvoltarea cipurilor grafice bazate pe procesoare Xeon și Merced.

Loterie pe Internet

Gtech Corp., cea mai mare companie de loterie din lume a declarat că va oferi jocuri de loterie pe Internet pentru 32 de țări din afara Statelor Unite. Compania va folosi tehnologia pentru a interzice jucătorilor americani să acceseze aceste site-uri de jocuri, dar experții sunt de părere că americanii vor găsi o cale de a „înșela" tehnologia și de a participa la pariuri.

„Internet Explorer" costă 5 milioane de dolari!

Microsoft va plăti pentru numele de „Internet Explorer" circa 5 milioane de dolari unei companii mici de software din Chicago numită SyNet Inc. Cool, isn't it? O grămadă de bani pentru un simplu nume! Compania a reclamat numele pe care Microsoft îl folosește pentru popularul său browser de Internet.
Microsoft a replicat că SyNet nu merită marca deoarece nu au fost primii care au folosit-o și pentru că Internet și Explorer nu sunt niște cuvinte foarte specifice. Ce să-i faci când dă Microsoft cu paru ăilalți trebuie să se mulțumească și cu puțin. Oricum, treaba-i oablă!

Sentinel Returns – Psygnosis

În anii '80, jocul de strategie gândit de Geoff Crammond a devenit o adevărată operă de artă, cu un design elegant și simplu, un peisaj care îți dădea fiori și tensiunea unui thriller psihologic. Acum **Psygnosis** oferă lumii un sequel așteptat de mult. Sentinel Returns. Redesign-ul grafic 3D folosește texturare complexă și tehnici de animație și iluminare pentru a crea 4 medii de joc: Pământul, Aerul, Focul și Apa, precum și nivelul ultim, Vidul. Scopul jocului este cunoscut pentru cei care au avut șansa să se bucure de el acum 10 ani: gamer-ul începe undeva la nivelul mării și trebuie să ajungă pe cea mai înaltă poziție din peisaj. Stați, stați! Nu vă apucați să vă faceți bagajele pentru excursie pentru că nu este chiar atât de ușor, pentru că cea mai înaltă poziție este dominată de o minunată santinelă, care se uită cu infraroșu de jur împrejur. Pentru a ajunge sus trebuie să evitați privirea cu pricina, șă construiți bolovani și pe ei, roboți, în care vă transferați. Energia pentru toate aceste o obțineți prin absorbirea obiectelor din jur (copaci, bolovani, roboți).În nivelele superioare, sentinela își va crea clone, de care va trebuie să vă ascundeți. Clar?



Spice Girls pentru PSX – Psygnosis

Visul fiecărui fan Spice Girl va deveni realitate, având în vedere că va putea juca rolul lui Ginger spice (sau al oricăreia dintre Spice Girls) în Spice World, primul și singurul joc în care cele cinci Spice Girls (Ginger Spice, Scary Spice, Baby Spice, Posh Spice și Sporty Spice). Spice World este creat în exclusivitate pentru consola PlayStation de Sony Computer Entertainment Europe și publicat, în U.S.A., de Psygnosis. Spice World permite fanilor (în general fete cu vârsta cuprinsă între 6 și 14 ani) să-și creeze propriul concert Spice Girls. Jucătorul devine astfel coregraf, regizor, scenograf. Pentru numerele de dans vor putea fi folosite cinci hit-uri originale și mișcări originale a la Spice Girls. Va exista și un studio TV virtual în care jucătorul poate fi oricare dintre Spice-tipe. Jocul va conține și 30 de minute de imagini nemaivăzute de la diferite concerte și interviuri. Spice World va fi un obiect de colecție pentru fanii înrăiți și un joc favorit al fetelor.

Giants – Interplay

Iată primul joc de strategie în timp real/acțiune/aventură din partea echipei care a oferit lumii MDK-ul (Murder, Death, Kill), jocul care a șocat o generație de gamer-i. Conflictul are loc într-o lume exotică și misterioasă, ascunsă în inima unei vaste nebuloase. The Sea Reapers, the Meccaryn și the Giant Kabuto luptă pentru dominarea lumii acesteia din motive cât se poate de diverse. Kabuto luptă pentru independență, the Sea Reapers luptă pentru a-și recăpăta planeta, iar the Meccaryn vor doar un loc unde să-și repare vehiculele spațiale. Controalele vor fi foarte ușor de folosit și învățat, iar jocul va suporta multiplayer.



Carmageddon 2 – SCi

Cel mai tare joc de până acum Carmageddon se înoieşte cu o nouă continuare: Carmageddon 2 – Carpocalypse Now. După ce SCi a lansat prima versiune a jocului, acesta a înregistrat un swucces fenomenal. Gameri din toată lumea au fost înebuniţi de libertatea şi originalitatea oferită de joc. Pentru cei care încă nu au avut ocazia să guste din nebunia totală a jocului am să le spun că este un joc fără egal. Puteţi conduce pe unde vă taie capul, pe unde vedeţi cu ochii. Desigur dacă vă iese în cale un om … dacă vă iese în cale un om o să fiţi necăjiţi pentru ca aţi fi vrut să apară 10 oameni nu unul, oricum indiferent de număr aveţi dreptul de ai călca plin de ură şi sadism. În Marea Britanie jocul s-a instalat fără nici un fel de probleme în fruntea topurilor şi este de aşteptat să se întâmple la fel şi cu Carpocalypse Now. În această continuare oamenii vor intra în a treia dimensiune după ce aveau numai una în jocul original. Imaginaţi-vă ce efect va avea jocul asupra gamerilor…probabil va înregistra un nou record de vânzări. Site-ul SCi a devenit cel mai popular site din Anglia. Demoul de Carmageddon a înregistrat o rată de 8000 de download-uri pe săptămână. Înregistrându-se în total aproximativ un milion de download-uri. Jocul este anunţat să apară prin Noiembrie 1998.



FLASH

Comerţul electronic nu este sigur

Un cercetător de la Lucent Technologies a spart codul standard de criptare folosit pentru comerţul electronic, numit SSL (Secure Sockets Layer). Folosind o conexiune fizică la un server al unui provider de Internet, un hacker poate trimite circa un milion de mesaje ascunse cu grijă către un operator al unui site de comerţ electronic şi poate analiza răspunsurile la aceste mesaje pentru a decoda mesajul original. În urma anunţului Netscape, Microsoft şi RSA au început să lucreze la rezolvarea acestei probleme. SSL se bazează pe o tehnologie dezvoltată de RSA.



The hotest games

Cele mai fierbinţi jocuri ale momentului îşi dezvăluie încă o dată calităţile!

La început a fost topul cititorilor, apoi au fost rezultatele topului iar acum există un adevărat articol despre jocurile care aţi considerat voi că merită să intre în top. Şi cum nu putem desconsidera opinia dumneavoastră ne-am gândit că o scurtă descriere a acestora ar fi mai mult decât binevenită. Chiar dacă despre o serie din aceste jocuri s-a scris o mulţime şi poate că o să se mai scrie cel puţin încă pe atât, merită să ne amintim din când în când ce a făcut aceste jocuri atât de renumite.

Mr. President

Quake 2

Quake a scris istorie şi va fi cu siguranţă un punct de referinţă mult timp de acum încolo. Nu este de mirare cum Quake 2 se menţine de atâtea săptămâni în top, fiind unul din cele mai reuşite jocuri ale momentului. Nu numai grafica şi sunetul a dus la instaurarea acestuia în top, ci şi complexitatea şi modul de realizare al acţiunii. Faţă de prima versiune, Quake 2 vine cu o mulţime de îmbunătăţiri. Printre numeroasele arme şi facilităţi noi mai există şi o serie de elemente extraordinar de bine concepute. Este suficient numai să ne amintim de efectele grafice, cum ar fi fumul, sângele, mişcările inamicilor, exploziile etc. Într-un cuvânt producătorii au atins punctele sensibile ale gamerilor. Şi bineînţeles că în toată această atmosferă dinamică a mai fost loc şi de ceva umor negru. Labirinturile s-au modificat şi ele puţin, gradul de dificultate fiind un pic mai mare faţă de versiunea precedentă. Acţiunea şi violenţa ocupă un loc de cinste în Quake – lucru pentru care cred că este şi aşa de îndrăgit de fapt. Şi este ciudat cum de acest joc sunt atraşi în special tinerii cu vârsta cuprinsă între 10 şi 17-18 ani. Cel puţin aşa am constatat noi ulterior! Nu că ne-am speria de acest lucru, dar mă gândeam ca nu cumva într-un acces de furie vreu fan Quake să pună mâna pe vreo lopată şi s-o facă bucăţele pe surioara mai mică care plânge din cauză că îi este foame. Întâmplări ca cea descrisă mai sus s-au tot întâmplat pe teritoriul Americii. Aşa că părinţi feriţi-vă copii de jocuri prea violente care i-ar putea marca pe viaţă.

Una peste alta Quake 2 va rămâne unul din cel mai bine realizate jocuri de acţiune 3D. Atât povestea care stă în spatele jocului cât şi realizarea acestuia sunt de excepţie. Ce să mai vorbim de serverele Quake care sunt ocupate 24 de ore din 24. Este suficient să dai un search Quake pe Internet şi o să ai în faţă o listă care cuprinde poate mii de pagini web care tratează acelaşi subiect: Quake. A mai existat DOOM şi alte jocuri ca acesta dar Quake 2 nu cred că va fi curând întrecut de vreun joc. id Software a avut un succes deosebit în urma acestei ultime versiuni Quake. De la lansarea acestuia au mai apărut alte şi alte nivele noi, astfel încât Quake şi-a asigurat o continuitate remarcabilă. Punctul forte a fost însă opţiunea multiplayer, care permite conectarea mai multor utilizatori în reţea care pot juca în modul Deathmatch adică unul împotriva celuilalt sau după preferinţă, doi contra doi şi aşa mai departe. În modul multipayer jocul este deosebit de atractiv, astfel încât gamerul nu se va sătura niciodată de o partidă adevărată de shoot and kill and destroy and blood, oh so much blood… În plus, cei interesaţi de Quake vor putea găsi pe Internet la adresa firmei

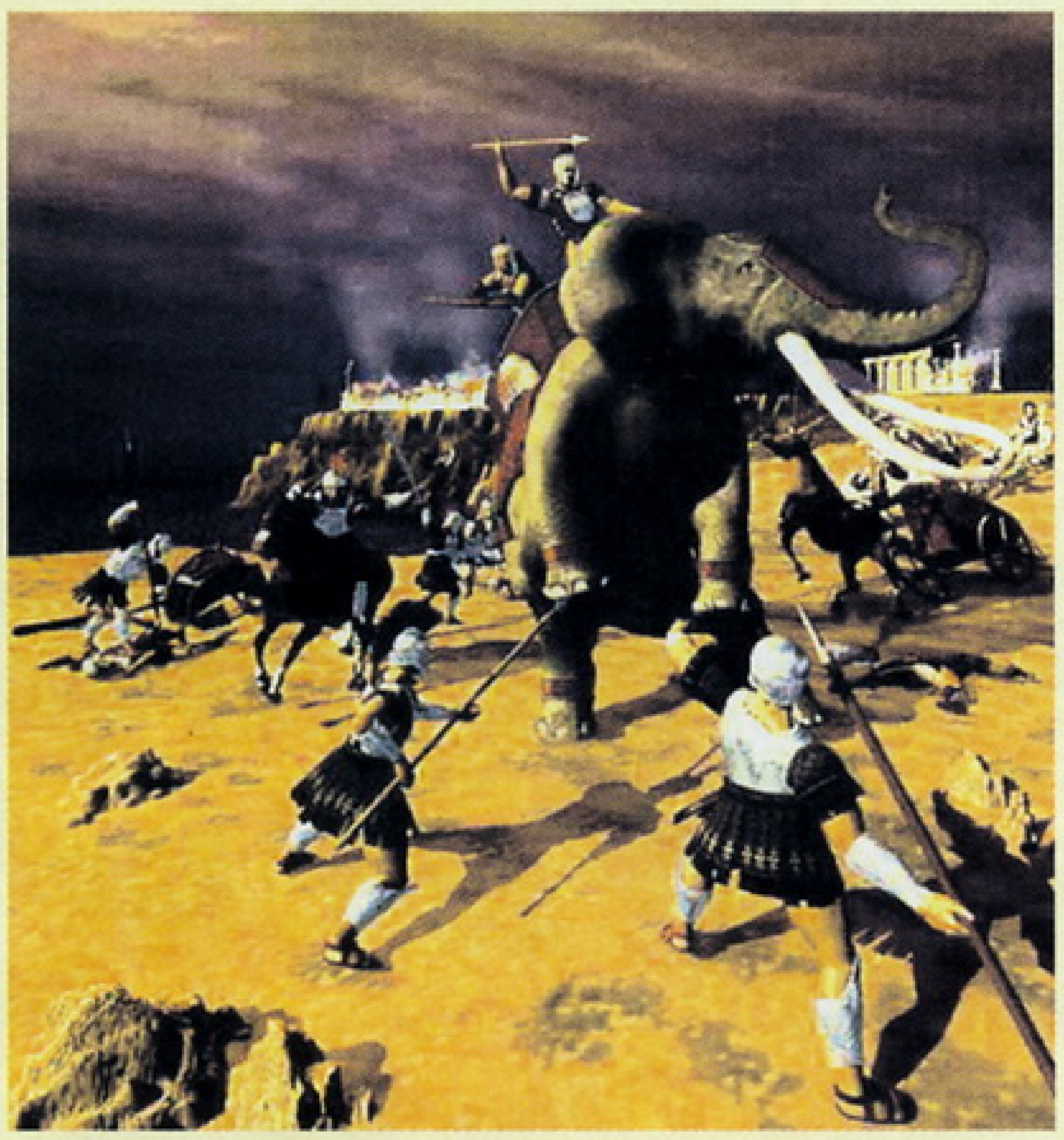


LEVEL DATA

Producător: id Software
Ofertant: id Software
Hardware: Pentium166, 32 MB RAM
Placă 3D: Opţional
Multiplyer: Da
Platformă: Win 95

Age of the Empires

Cuvinte ca eleganță și grație nu prea apar în cadrul unor discuții asupra jocurilor de strategie. S-ar putea să vă amintiți în această fază de jocuri ca Warcraft II, Red Alert, Krush Kill 'n Destroy sau de clone ca Dominion, Conquest Earth etc. Totuși acestea pot fi servite mai curând însoțite de vreo șase beri decât de o sticlă de vin bun. Oricum, Age Of Empires de la Microsoft a adus în rândul jocurilor de strategie o doză considerabilă de rafinament și stil. Dezvoltat de Ensemble Studios, acest titlu mixează în cel mai fericit mod posibil complexitatea din Civilization cu



șarmul și acțiunea non-stop din Warcraft și C&C, oferind în același timp și o grafică 3D care-l avantajează astfel față de concurență.

Age Of Empires începe ca aproape toate jocurile de „dominare a lumii", prima dată gamerul fiind pus în fața unei suprafețe de pământ ostile. Acțiunea începe în Epoca de Piatră și primul pas pe care trebuie să-l faci este să te folosești cât mai bine de resursele aflate în împrejurimi și să începi să-ți construiești orașe și unități. Bineînțeles că după ceva timp trebuie să începi să cucerești noi teritorii. Uneori diplomația joacă un rol foarte important în campania ta de expansiune. Cu timpul vor fi dezvoltate noi tehnologii care vor ajuta la construirea unor structuri mai avansate și la obținerea unor vapoare, arme și unelte mai performante. Age Of Empires diferă foarte mult de Civilization și de alte titluri ca acesta, deoarece tehnologiile adoptate vor afecta în mare măsură modul tău de joc. Astfel acțiunjea excelează între a prelua supremația lumii, acumularea unor resurse economice importante sau între a descoperi noi teritorii. În rest interfața este destul de ușor de folosit, dirijarea trupelor făcându-se simplu. Cu alte cuvinte: Age Of Empires merită un loc doi în topul nostru! Este un produs plin de stil, chiar dacă uneori mai apar și ceva bug-uri care uneori au calitatea de a te amuza peste măsură (vezi rubrica Fun Stuff).

LEVEL DATA

Producător: Ensemble Studios
Ofertant: Microsoft
Hardware: Pentium133, 32 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplyer: Da
Platformă: Win 95

Starcraft

Cu atâtea jocuri are apar îți este foarte greu la un moment dat să iei o decizie asupra a ceea ce ai vrea să cumperi. Trebuie să ții cont de o mulțime de lucruri: cât de interesant este jocul atât în multiplayer cât și în single player, dacă are o continuitate care să-i asigure o viață lungă, dacă este lipsit de bug-uri etc. Dacă acestea sunt criteriile după care vreți evaluați un joc, atunci cu siguranță că o să vreți să aruncați o privire asupra jocului Starcraft de la Blizzard. Acesta a fost destul de mult timp așteptat, în cele din urmă noul titlu dovedindu-se a fi deosebit de reușit. Mai ales în modul multiplayer gamerii vor da peste un joc plin de imaginație, cu o varietate izbitoare, cu un detaliu strategic intens și în afară



de asta este extrem de ușor de utilizat. Prin seria Warcraft (I și II), Blizzard a dat naștere la o adevărată tradiție în rândul jocurilor de strategie real-time. În această serie acțiunea se rezuma la lupta dintre orci și umani. Față de prima versiune Warcraft II aducea o mulțime de noi facilități, implementând printre altele și unități aeriene și navale. Partea proastă era că orci și umanii aveau de fapt la bază aceleași caracteristici. Vrăjile erau diferite însă acestea aveau echivalent în ambele tabere. În Starcraft lucrurile s-au schimbat puțin, fiecare rasă având caracteristici și unități proprii. Astfel, unui gamer care a jucat pentru mult timp cu Terranii îi va fi foarte greu după aceea să se obișnuiască cu una dintre celelalte două rase: Protoss și Zerg. Din punct de vedere grafic Warcraft II a fost bun (chiar foarte bun la vremea lui), la fel și Diablo. Totuși Starcraft are cea mai reușită grafică pe care am putut-o vedea în cadrul unui RTS. Chiar dacă acesta nu dispune de grafica 3D a lui Myth sau Total Annihilation, arta 2D și-a spus încă o dată cuvântul, hărțile și unitățile fiind deosebit de detaliate și colorate. Stacraft este plin de efecte și explozii și ce este cel mai important unitățile arată de-a dreptul bestial. Ce să mai vorbim de varietatea unităților, a terenului și a structurilor. De exemplu, unitatea Zerg Guardian este deosebit de bine realizată, fiind pur și simplu uimitoare. În plus, fiecare unitate este suficient de mare pentru a putea fi distinsă de celelalte.

Starcraft are o continuitate deosebită, atât datorită faptului că rasele sunt distincte, fiecare dispunând de caracteristici proprii, cât și datorită faptului că multitudinea de misiuni asigură numeroase ore de joc.

LEVEL DATA

Producător: Blizzard
Ofertant: Blizzard
Hardware: Pentium166, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplyer: Da
Platformă: Win 95

Tomb Raider 2



Când am auzit prima dată numele Croft, m-am gândit imediat la vreo chestie nou apărută în rândul jocurilor pe calculator. Şi nu eram departe de adevăr! De la prima privire am înţeles că Tomb Raider va fi cel mai tare joc de acţiune/aventură 3D apărut până în 1997. Efectiv m-am îndrăgostit... nu de Lara, ci de joc. Apoi a apărut Tomb Raider 2 şi am ştiut că acesta va intra în istoria jocurilor pe calculator. Şi acum de abia aştept să apară Tomb Raider 3 care la ora actuală „e pe ţeavă" şi promite foarte mult. De altfel, Tomb Raider 1 şi 2 a fost singurul joc care a reuşit să mă menţină zeci de ore ţintuit pe scaun, fără să-mi pese de nimic altceva decât de supravieţuirea eroinei Lara Croft. Bineînţeles, în cea de-a doua versiune Lara are de înfruntat numeroşi monştri şi are de dezlegat numeroase enigme. Faţă de prima versiune, în Tomb Raider 2 a fost extinsă gama armelor folosite, şi de data aceasta Lara poate prelua controlul mai multor vehicule. Scopul întregii acţiuni este găsirea unui artefact care dă naştere la dragoni (bullshit!). Astfel, dacă acest obiect va fi introdus în inima cuiva, acesta se va transforma într-un dragon imens.

TR2 este atipic jocurilor de acţiune - aventură. Lara îşi încarcă armele automat şi în plus îşi orientează tirul singură, acest detaliu aducând mai degrabă aminte de un shoot'em'up. În plus, în unele locuri firul acţiunii se rupe. De exemplu, la nivelul al treilea, Lara vizitează ascunzătoarea lui Marco Bartoli – întrebarea e de ce? Apoi eroina noastră descoperă un detonator şi aruncă în aer jumătate din vila acestuia – iarăşi mă întreb care a fost scopul? OK, dacă ştiţi voi să-mi daţi vreun răspuns atunci scrieţi-mi. În ciuda acestor lucruri şi minorelor bug-uri grafice, Tomb Raider 2 rămâne totuşi unul din cele mai reuşite titluri ale anului 1998. Eidos a conferit acestui joc o poveste interesantă, care ar merita să fie subiectul unui film. De curând a fost lansată ştirea că va apărea şi un titlu asemănător TR dar care-l are ca protagonist pe Indiana Jones. Până la urmă s-ar putea totuşi ca supremaţia să fie câştigată de sexul tare sau dur sau cum o fi el.

LEVEL DATA

Producător: Core Design
Ofertant: Eidos
Hardware: Pentium166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplyer: Nu
Platformă: Win 95, Playstation

Dark Reign

De mai bine de un an strategiile real-time pur şi simplu au invadat piaţa, numai în Septembrie anul trecut fiind lansate de-o dată patru jocuri de acest gen. Or fi gamerii ahtiaţi după strategii real-time? S-ar părea că da. Genul creat de C&C ăăă, staţi un pic... sau a fost Warcraft... sau, poate, Dune 2?! Oricum, acest gen de produse continuă să apară într-o viteză ameţitoare, de nici nu mai şti la un moment dat care-cum-pe-unde e. Provocarea pentru orice programator o reprezintă realizarea unui joc care să mixeze un joc single-player solid (care să includă un AI provocator şi inprevizibil) cu un mod multiplayer frenetic, care în plus să conţină unităţi unice, inovative şi abilităţi deosebite. Sigur că Dark Reign, realizat de Auran şi distribuit de Activision, a încercat să atingă toate aceste puncte. Şi cum productăorii au avut ambiţii mari, aceştia au pus bazele unui nou motor numit „Tactics Engine". Totuşi în Dark Reign nu există nimic deosebit, nimic care să-ţi atragă atenţie în mod special. Acesta dispune doar de o serie de unităţi unice şi de un mod multiplayer care deţine un concept interesant. Însă per ansamblu toate bucăţelele nu se îmbină în modul cel mai fericit posibil. Grafica este bunicică, însă unităţile existente în joc nu sunt pe de-a-ntregul eficiente (unele dintre ele chiar nu-şi găsesc rostul). Astfel, Dark Reign nu este altceva decât o strategie real-time decentă, care nu ajunge la un potenţial ridicat. Când a fost anunţat prima dată, titlul de la Auran promitea destul de mult însă rezultatele nu au fost chiar pe aşteptări. Totuşi povestea jocului este destul de interesantă şi face toţi banii. Astfel, se spune despre un om pe nume Togra, care a câştigat un premiu Nobel pentru realizarea unui chestii pe nume Element 115. Folosit cum trebuie, acesta din urmă oferă oamenilor posbilitatea de a se întoarce în timp. Şi ghici ce se întâmplă mai departe? Tu eşti trimis înapoi în spaţiu şi timp pentru a soluţiona războiul dintre Freedom Guard şi Imperiu, care a izbucnit cu mai multe decenii în urmă. Şi printre altele scopul tău mai este acela de a-l scăpa de la moarte pe Togra, care în timpul izbucnirii războiului s-a aflat undeva pe planeta respectivă. Şi cum te întorci tu aşa în timp şi ajungi pe planeta respectivă, trebuie să începi să-ţi construieşti unităţi cu puţinele unelte de care dispui la început. Şi pe măsură ce devii tot mai puternic începi să le dai inamicilor peste cap cu tot felul de bombe, rachete, gloanţe şi tot felul de pocnitori d-ăstea. Misiunile single-player sunt organizate un pic mai diferit faţă de ce ştim noi din celelalte jocuri de strategie. Fiecare misiune este jucată la fel în cadrul celor două părţi (Freedom Guard şi Imperiu). În cel mai fericit caz, dacă în unele misiuni joci de partea Freedom Gurad-ului, obiectivul tău este să anihilezi baza Imperiului şi între timp să salvezi vreo zece prizonieri sau aşa. Oricum, este şi părerea mea că pentru realizare şi aşa mai departe Dark Reign merită un loc în top. Sau nu?



LEVEL DATA

Producător: Auran
Ofertant: Activision
Hardware: Pentium133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplyer: Da
Platformă: Win 95

MortalKombat Trilogy

Cafteală, sânge, arte marțiale, viteză, magie… toate strânse la un loc nu pot avea decât un rezultat: Mortal Kombat. Jocul de la Midway se află deja la cea de-a cincea versiune (Mortal Kombat, Mortal Kombat 2, Mortal Kombat 3, Mortal Kombat Trilogy și de curând Mortal Kombat 4), fiecare dintre acestea fiind deosebit de bine realizate. Totuși ce a adus nou Mortal Kombat Trilogy față de celelalte versiuni? De fapt acesta este un cumul al tuturor celorlalte jocuri apărute, aici regăsindu-se toate personajele, vrăjile etc. Fiind un produs excelent s-a impus repede pe piața jocurilor din clasa „bătăi ca la mama acasă", neputând fi până în prezent întrecut de nici un alt joc de acest gen. Bineînțeles că au apărut sechele și clone ale acestui minunat joc, însă nici unul nu s-a ridicat la nivelul seriei MK. Și cum trăim în secolul vitezei, la un timp relativ scurt după apariția lui MK Trilogy a apărut MK4, care nu numai că este mult mai bun calitativ, dar nu cred că va avea prea curând vreun concurent serios. Cel puțin pe 3Dfx jocul rulează absolut real-time. Senzația de viteză și realitate este absolut izbitoare. Nici nu este de mirare că până la urmă jocul a avut și o ecranizare de excepție, fiind lansat prima dată Mortal Kombat și la scurt timp după acesta Mortal Kombat 2. Nu știu ce s-ar mai putea spune despre MK Trilogy! Grafica – nimic de zis; sunetul – aproape perfect; complexitate – o grămadă; distracție – mai mult de-o tonă… În cuvinte nu prea se poate exprima toată splendoarea acestui joc! Cred că mai întâi de toate ar trebui să-l jucați și numai după aceea să vă exprimați părerea. Claude este unul dintre fanii MK înrăiți. Efectiv te-apucă fiorii când îl vezi cu câtă dușmănie joacă… Mă mir că n-a rupt încă tastura… Și sunt sigur că mulți dintre voi joacă la fel de dur jocuri ca acesta. Efectiv mai iei și tu o pauză de la efortul pe care trebuie să-l depui în cadrul unui joc de strategie.



LEVEL DATA

Producător: Midway
Ofertant: Midway
Hardware: Pentium166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplyer: Nu
Platformă: Win 95, N64

Motorhead

Cu foarte puțin timp în urmă am scris un articolaș despre acest nou joc de la Gremlin. Aminteam atunci de viteza cu care este acesta capabil să ruleze și de asemenea pomeneam de singurul titlu de până acum care rulează constant la 50 de cadre pe secundă, afișând mai mult de 600000 de texturi. Ce mai, din punct de vedere grafic Gremlin a dat lovitura. Există însă o serie de elemente care nu au fost suficient de mult gândite și studiate. Astfel, AI-ul este la pământ iar posiblitatea inexistentă de a putea pilota din cockpiturile mașinilor este dezarmantă. Chiar dacă la grafică nu putem aduce prea mari critici atunci o putem face cu siguranță celorlalte elemente din Motorhead. Interfața este interesantă, ușor de folosit iar mașinile pot fi manevrate ușor. Efectele de lumină, fum, derapări etc. sunt absolut TOTALE, toate acestea fiind în plus însoțite de un sunet poate tot la fel de intersant ca și grafica. Motorhead atrage de asemenea și prin designul curselor și al mașinilor. Circuitele sunt dinamice, astfel încât pot menține gamerul într-o permanentă tensiune. Și farmecul adevărat vine și în momentul în care descoperi că toate cursele se pot desfășura cu viteze amețitoare. Și oricum, felicitări celor de la Digital Illusion că au reușit să realizeze atât de perfect senzația aceea de viteză. Motorhead este unul din cele mai reușite simulatoare auto ale acestui an, intrind în topul preferințelor tocmai datorită graficii extraordinare. Și oricum, acesta este primul simulator care a depășit bariera de în jur de 30 frame pe secundă. Dar după cum bine se vede, grafica nu este totul! Mai e nevoie de ceva în plus pentru a realiza produsul perfect. Poate că la a doua versiune Digital Illusion va soluționa acele câteva probleme. Need For Speed III vine tare din urmă și se pare că va fi cel mai bun simulator auto de până acum, producătorii promițând ca acesta să fie capabil să ruleze cel puțin la fel de repede ca Motorhead. Need For Speed a creat o adevărată tradiție în rândul gamerilor, astfel încât la ora actuală fiecare simulator este comparat involuntar mai întâi cu NFS. Totuși de acum jocurile vor comparate cu NFS și cu Motorhead. Stilul și rafinamentul primului combinat cu grafica celui de-al doilea ar putea avea drept rezultat simulatorul perfect care l-ar putea băga-n boală și pe strategiștii convinși. Oricum, părerile despre Motorhead sunt împărțite, își merită locul în top.



LEVEL DATA

Producător: Digital Illusions
Ofertant: Gremlin Interactive
Hardware: Pentium166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplyer: Nu
Platformă: Win 95, Playstation

FIFA: Road to the World Cup 98



EA Sports a tras un șut hotărât și a marcat unul din cele mai reușite simulatoare sportive ale acestui an. Firma amintită mai-nainte are o reputație solidă în ceea ce privește grafica și autenticitatea simulatoarelor sportive, acestea fiind foarte variate și originale. Astfel, fanii jocurilor de fotbal au anticipat ziua în care EA va aduna într-un singur joc ceea ce a fost cel mai reușit în celelalte simulatoare de acest gen. FIFA '96 dispunea de o jucabilitate mare, însă avea o grafică mediocră; FIFA 97 s-a impus prin sunetul și grafica ieșită din comun, însă mulți au considerat simularea efectivă a jocului ca fiind mai slabă decât în versiunea precedentă. Ei bine, fani ai fotbalului, a venit și vremea voastră: FIFA: Road to the World Cup 98 este într-adevăr un simulator excelent. După cum mulți au observat tiltlul indică foarte precis modificările cheie care apar în FIFA 98. De asemenea, au fost incluse și o serie de reguli de calificare diferite pentru fiecare zonă. Grafica și prezentarea este exact așa cum ne așteptăm de la un joc de la EA: grandioasă. Animațiile jucătorilor sunt extrem de reale, existând în plus și o serie de elemente minuscule care aduc aminte de fotbalul adevărat. De exemplu, jucătorii vor întoarce capul pentru a urmări traiectoria balonului sau aceștia vor înghesui un adversar pentru a-i lua mingea sau, și mai rău, unii fotbaliști s-ar putea chiar să se supere rău dacă au fost faultat iar arbitrul s-a făcut că nu bagă de seamă. Controlul jucătorilor este precis iar AI-ul este suficient de bun pentru a-ți face zile negre indiferent de ce strategie folosești în joc. Dacă citești cele scrise mai sus ai impresia că FIFA '98 este produsul perfect.

LEVEL

Producător: EA Sports
Ofertant: EA
Hardware: Pentium133, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplyer: Da
Platformă: Win 95

TA



O nouă clonă C&C? Un alt joc gen Warcraft? Ei, oricum, adevărul e undeva pe-aproape. Chiar din titlu îți dai seama cu ce ai



de-a face: cu un joc în care trebuie să distrugi inamicul până la ultimul. Așadar, mai minezi niște metal și apoi începi să faci trupe, să le plasezi unde trebuie și apoi să le faci viața amară inamicilor... sau poate-ți fac ei ție viața un haos... depinde de psihicul fiecăruia. Oricum, chiar dacă TA este pe ultimul loc în top, acesta un joc reușit din punct de vedere grafic și sonor. Nu este un joc care să fi adus elemente noi, inedite, însă realizarea acestuia este într-adevăr de excepție. Story-ul care stă la baza jocului este relativ interesant, povestind despre un conflict dintre clanul Core și Arm. Aceștia au avut nu știu ce nelămuriri în trecut și au început și ei să se dea cocoși – care-I mai tare ca ălălalt - până au ajuns la un război de proporții galactice. Și nu că m-ar deranja pe mine ca gamer ce au ăstea două clanuri de-mpărțit, da' în viitor bag sama că după cum tot ne povestesc marile case de jocuri o să fie numa' războl pe peste tot. Rușii s-or frige cu americanii, germanii cu africanii, americanii cu americanii și tot așa... Numa' eu o să stau să scriu LEVEL-ul mai departe. Am uitat poate să vă spun că din motive subiective am jucat cu clanul Core – mi s-au părut mai de gașcă decât ăștilalți. Și cum am uitat să-mi iau Lecitina astăzi am uitat să vă pomenesc și de faptul că în TA există și o opțiune multiplayer care suportă până la opt calculatoare. Dacă ai chef de ceva război a la Warcraft, C&C and așa mai departe pune mâna pe TA și începe frate destrucția în masă – ce naiba doar ne pregătim de război nu-i așa?



LEVEL DATA

Producător: Cavedog
Ofertant: GT Interactive
Hardware: Pentium133, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplyer: Da
Platformă: Win 95

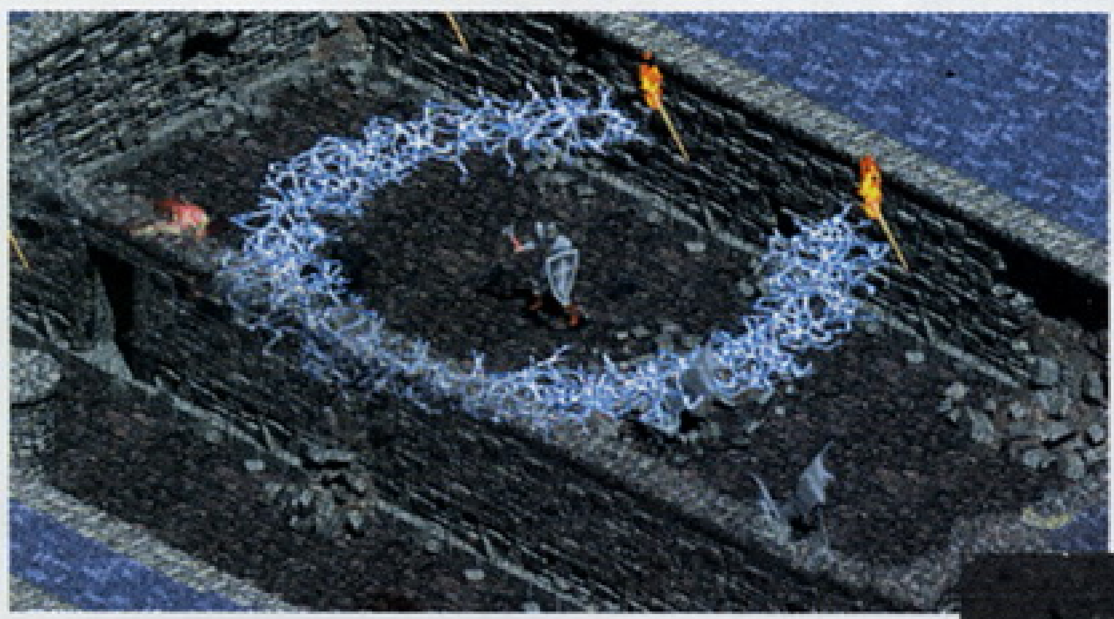
Diablo

Cine nu a auzit de Blizzard şi de jocurile faimoase ale acestei firme? Şi cine nu a auzit de Diablo, unul din cele mai interesante jocuri ale momentului? Măcare aşa din zbor şi tot trebuie să fi prins ceva despre Diablo care beneficiază de o complexitate extraordinară, fiind în plus extraordinar de bine conceput şi realizat. Iar Blizzard mai este cunoscută şi ca o firmă care a produs în special tilturi în care nu există complicaţii sau orice alt fel de elemente care să-l tragă pe gamer prin maşinaţii nefolositoare sau nedorite. Cu alte cuvinte cei de la Blizzard au venit întotdeauna jocuri care, chiar dacă erau extrem de complexe, efectiv străluceau prin simplitatea lor, prin realizarea lor şi întotdeauna existau elemente originale. Iată de ce nu este de mirare că Diablo a ajuns foarte rapid în topuri, la ora actuală fiind în dezvoltare şi Diablo II, care promite de asemenea foarte mult. Backstory-ul din Diablo, unul din aspectele mărunte care pun bazele unui nou joc de succes, este de asemenea foarte reuşit, vorbind despre regatul Khanduras care se află într-un mare… Oricum, marea problemă a acestui teritoriu se află de fapt în oraşul Tristram în care se află o catedrală construită pe ruinele unei mânăstiri antice. La început totul pare frumos şi liniştit, însă când te aproprii mai tare de biserica cu pricina descoperi cu uimire că aici se află de fapt o adevărată armată de demoni care trebuie nimiciţi până reuşeşti să ajungi la tartorul şef şi să-I faci de petrecanie. Pe lângă faptul că trebuie să distrugi demoni făcând tot felul de vrăji şi utilizând o varietate foarte mare de arme, mai trebuie să stai de vorbă şi cu oamenii aflaţi în oraş. Aceştia din urmă îţi pot fi de mare ajutor câteodată, îndrumându-te în lunga ta cale spre victorie.





Diablo mai este interesant şi datorită faptului că de fiecare dată când este început un joc nou, hărţile nivelelor sunt generate aleator, la fel ca şi demonii de altfel. Astfel, jocul are o continuitate incredibilă, putând fi jucat practic la nesfârşit. Şi pentru ca



gamerul să nu se plictisească, acesta poate alege dintre trei personaje, fiecare având caracteristici şi abilităţi proprii. Sigur că pe parcurs ce gamerul avansează în joc, eroii vor cunoaşte o creştere a abilităţilor şi puterii. De fapt, cel care joacă trebuie să fie în permanenţă atent la ceea ce-I poate aduce o creştere a performanţelor. Foarte important este şi arsenalul de care dispui. Astfel, trecerea la un alt nivel este echivalentă şi cu echiparea eroului cu o serie de arme din ce în ce mai puternice care pot dispune în plus de abilităţi deosebite. Dacă privim mai atent şi mai critic, Diablo este un joc de acţiune cu elemente de role-playing, care aduce foarte mult stil şi rafinament. Fiecare element pur şi simplu străluceşte. View-urile izometrice 3rd person 3D sunt fabuloase, permiţând gamerului să-şi arunce o privire generoasă în toate cele 15 nivele. Caracterele sunt deosebit de frumos reprezentate şi detaliate. În plus, nivelele cunosc o notă macabră care se accentuează pe parcurs ce te apropri de final. Desigur că şi demonii devin din ce în ce mai puternici şi la un moment îţi fac viaţa un haos. Oricum, varietatea foarte mare de arme, amulete şi artefacte devine la un moment dat puţin haotică, punând gamerul în dificultatea de a alege. Monştrii sunt şi ei numeroşi, astfel încât gamerul nu va plictisi niciodată, încercând să pună capăt vieţii unor demoni care dispun de abilităţi extrem de ciudate câteodată. În plus, un Diablo prin reţea sau Internet ar trebui să fie unul din visele gamerilor. Merită pe deplin să duci un astfel de joc la bun sfârşit. Orcice-ar fi, da' frumuseţea unui Diablo în multiplayer cu siguranţă că n-o veţi uita prea curând. Şi drept să vă spun cred că Diablo merita mult mai mult decât un loc şase în topul nostru.





LEVEL DATA

Producător: Blizzard
Ofertant: Blizzard
Hardware: Pentium166, 16 MB RAM
Placă 3D: Nu
Multiplyer: Da
Platformă: Win 95, Playstation

S.C.A.R.S

Ubi Soft va lansa un joc excelent. Un joc de curse futuristic cu o grafică de nota zece. Dar are jocul un acel ceva pentru a atrage gamerii?



Pe lângă butoiaşe de deşeuri toxice şi pe lângă roţile inamicilor morţi maşina din imagine încearcă să intre în garaj pentru o pauză bine meritată...sau pleacă din nou la luptă?



Eu sunt mamă fiul tău iubit şi de la...*SCARS* mă întorc rănit...şi deschide odată uşa aia că mă înconjoară turcii cu maşinile lor şi după aia iar începe să mă doară buba.

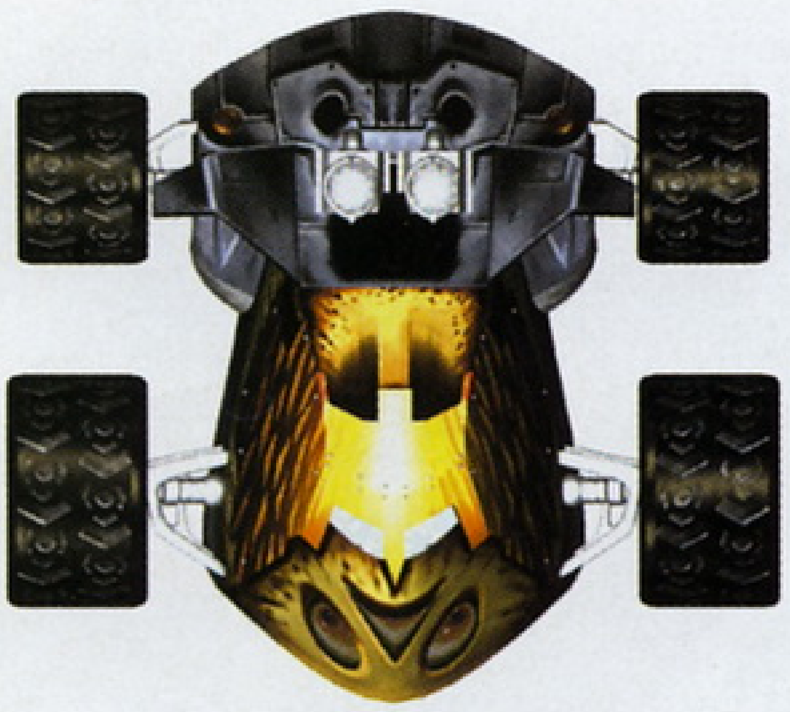
Vă aflaţi în anul 3000 AD, dar viitorul în viziunea celor de la **Ubi Soft** nu este tocmai paradisul pe care vi-l imaginaţi voi. De exemplu, nu veţi întâlni maimuţe dansatoare sau veveriţe sărind în sus de bucurie sau copaci fructiferi super-extra fericiţi. De fapt, nu veţi întâlni oameni - ei au fost eliminaţi de computerele super-inteligente (ceva deja clasic la urma urmelor). De-a lungul mileniilor aceste computere şi-au dezvoltat caracteristici umane (probabil ceva de genul "Look! I'm growing another arm! Cool! Acum am 3 şi jumătate braţe!"), şi sentimente (asta-i bună!), incluzând frica (un computer tremurând de frică...), ura, fericirea şi bineînţeles plictiseala (or fi rămas fără Solitaire, mai ştii?).

Total Anihileişăn

Exterminându-i în întregime pe cei ce conduc acum lumea, adică pe noi cei cu două mâini, două picioare şi un creier (la unii)...mă rog şi multe alte componente biologice, comunitatea de calculatoare şi microcipuri se decide să găsească moduri noi de distracţie pentru a satisface setea colectivă de a face ceva. Singura idee care le vine în minte: cursele de maşini (şi cică sunt super calculatoare). OK, dar nu este vorba de nişte concursuri clasice şi depăşite. O, nu - este vorba despre acţiune off-road, de creşterea nivelului de adrenalină şi despre maşini echipate cu tot felul de arme care mai de care mai sofisticate. Cu alte cuvinte: *S.C.A.R.S.* adică

La dreapta la dreapta că altfel o să pupi dealurile din faţă cu bara de protecţie şi nu ştiu cât de bine o să-ţi prindă impactul.

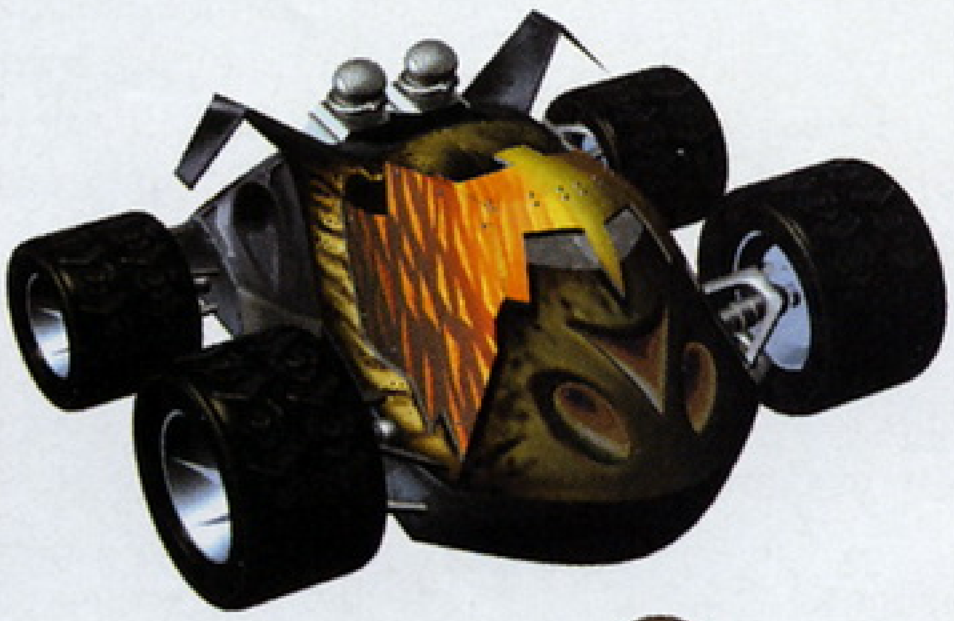


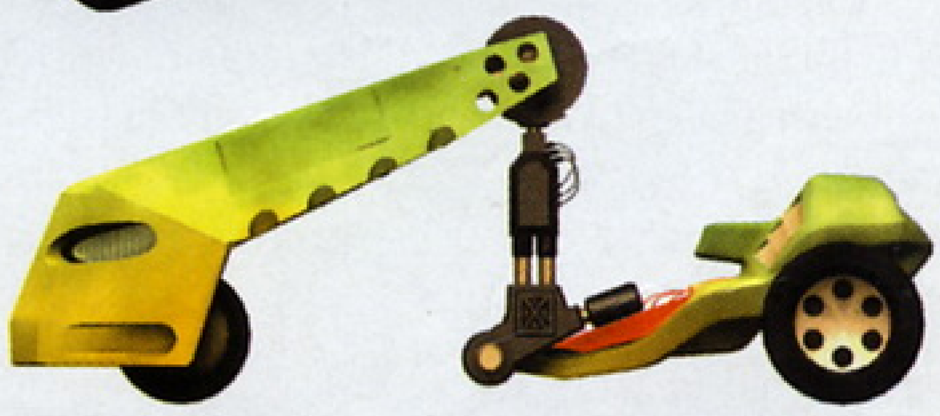




Bun venit la salonul automobilistic *SCARS*! După cum vedeți oamenii noştri de ştiință de la spitalul de boli nervoase au realizat ultimele maşini şi cele mai reuşite (adică cele mai normale...ca să nu intru în detalii despre cum arătau inițial). Aceste drăcovenii vor zbura asfaltul de pe şosele pentru a ajunge pe locul întâi.

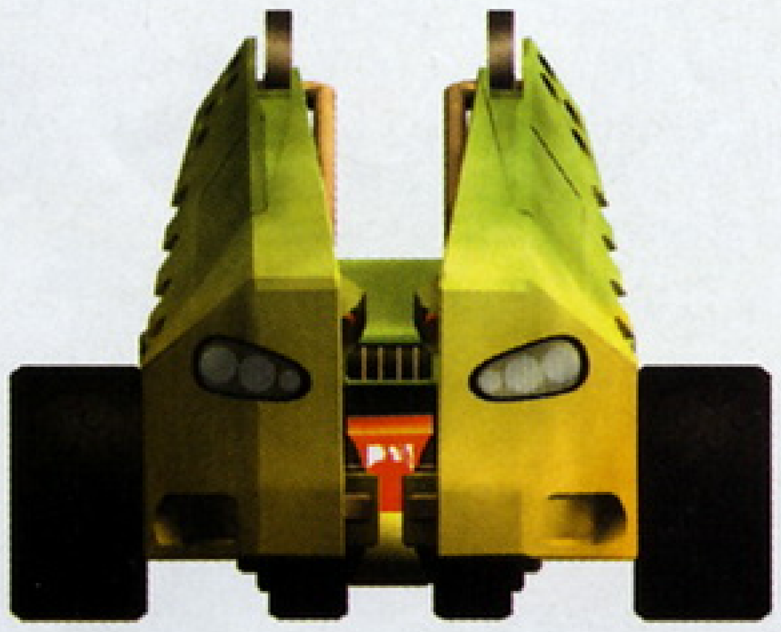






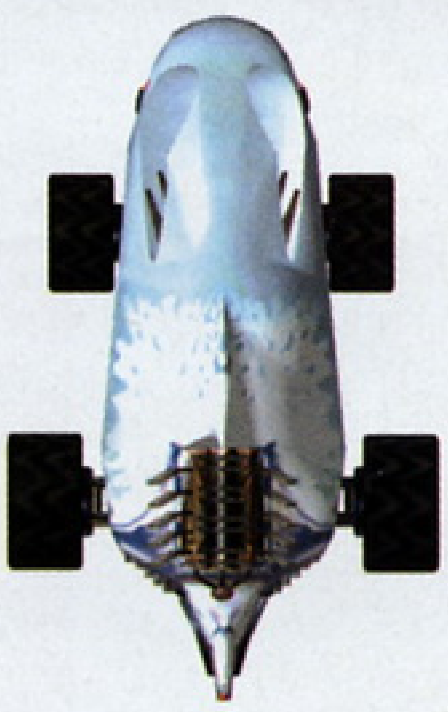


Maşina din imagine este o maşină (nu macara intergalactică) şi şoferul se aşează şi el pe acolo pe undeva, cu mare grijă să nu dea cu capul de cardul bicicletei...maşinii, scuzați, şi după foarte multă foială îşi va pune centurile de siguranță şi va pleca la curse...Mă întreb totuşi dacă maşina a fost construită în conformitate cu normele de siguranță impuse de Comunitatea Europeană, şi dacă da, unde au pus air-bag-urile laterale.(?)

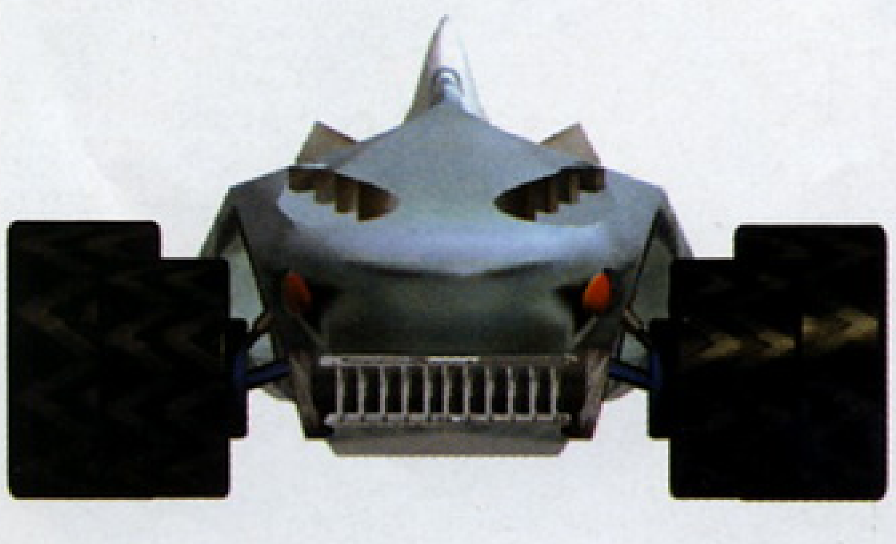


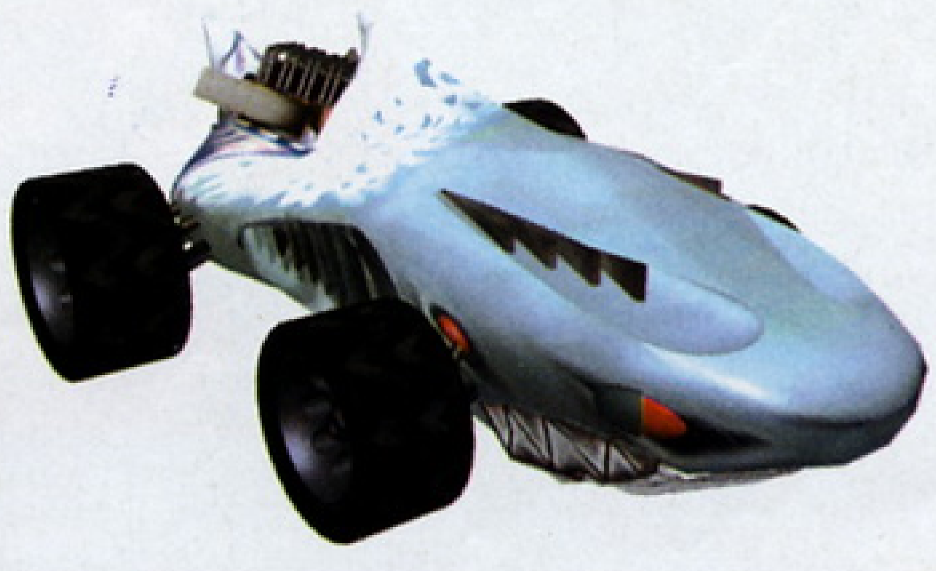






Acest bolid a ieşit la iveală din adâncurile oceanelor. El reprezintă o copie fidelă a subacvaticului „rechinus mobilus *SCARS*us" După cum vedeți este un automobil foarte stabil, roțile se învârt...în principiu asta...când nu decolează. În rest îşi face datoria, trage cu tot felul de rachete, strânge scuturi mai ceva ca în Star Treck şi o mai fi făcând el ceva dar nu-mi aduc eu aminte acum.





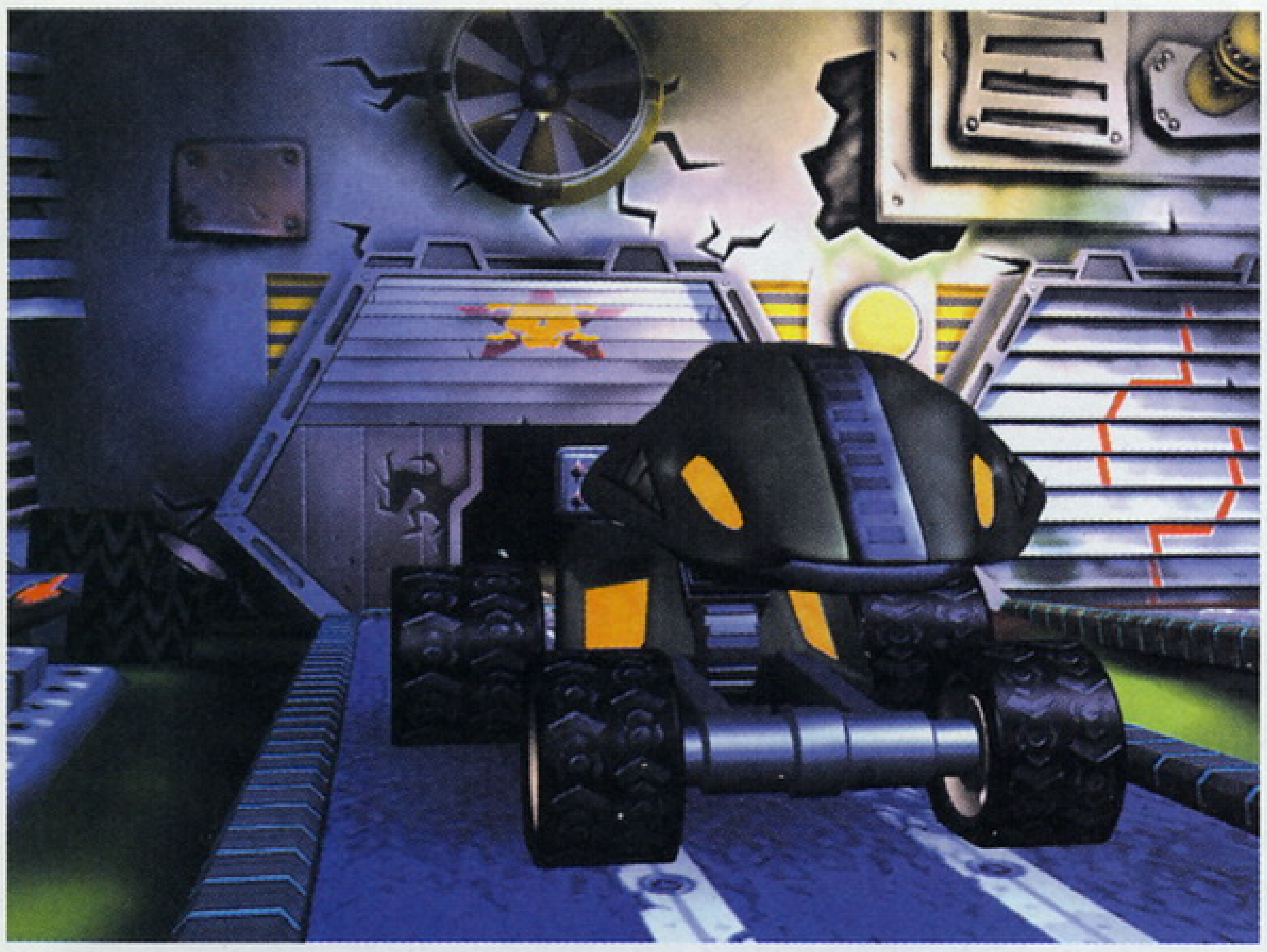
În exclusivitate pentru LEVEL!

Interviu cu Melvut Dinc, de la Vivid Image, ce se ocupă de punerea pe roți a *SCARS*-ului.

Dar mai întâi câteva cuvinte despre Vivid Image.
Este una dintre cele mai bune case de jocuri din Europa, ce se ocupă numai de nașterea celor mai originale și reușite jocuri.
Compania are o mică dar foarte talentată echipă de oameni condusă de Melvut Dinc, a luat ființă în anul 1988, și și-a cucerit o anumită faimă prin inovații reușite în domeniul jocurilor.
Fiecare titlu, deci fiecare joc la crearea căruia au fost implicați a avut succes și a fost foarte original și inovativ. Ca exemple se enumără *Enduro Racer* pentru Amstrad CPC, *The Last Ninja 2* pentru Spectrum, *The First Samurai* pentru Amiga și *Street Racer* pentru Nintendo SNES.

Level: De ce acest concept, adică curse, lupte, mașini și trasee generate pe computer?
Melvut Dinc: Principalul scop al acestui joc este să ofere maximum de distracție tuturor jucătorilor. Un joc de curse reprezintă întotdeauna o provocare pentru jucători, iar adăugându-i arme, jocul intră într-o altă dimensiune. Creând un mediu virtual, care este generat de super computere, am reușit să venim cu trasee pline de originalitate și în același timp destul de aproape de realitate.
Level: De ce sunt traseele mai scurte decât cele de la alte jocuri?
M.D.: Engine-ul nostru real-time 3D ne-a permis să facem niște trasee excelente în cele mai mici detalii. Sunt trasee pline de serpentine, urcușuri și coborâșuri într-un mediu real-time 3D. Jucătorul are posibilitatea de a observa și de a se bucura de toate detaliile tură după tură. Timpul mediu al unei ture este de un minut și considerăm că este așa cum trebuie, luând în considerare și natura traseelor. Asta permite jucătorilor să învețe traseele mai bine cu fiecare cursă.
Level: De ce homing-missile se întoarce în jurul inamicului înainte de a-l lovi direct?
M.D.: Am implementat această funcție pentru a putea permite jucătorului să vadă racheta care-l va lovi și eventual să încerce să se apere…asta, bineînțeles, dacă are scuturi!
Level: Care este diferența dintre mașini?
M.D.: Fiecare mașină are un set de „atribute" specifice incluzând greutate, viteză, accelerație și stabilitate. Aceste diferențe ajută jucătorii cu diferite abilități la condus să-și aleagă mașina potrivită.
Level: De ce este drumul greu de văzut în unele curse?
M.D.: Când am făcut traseele, am vrut să prezentăm jucătorilor diferite tipuri de teren pentru o experiență de condus mai variată. Anumite trasee au o pistă foarte bine definită, în timp ce altele sunt marcate doar prin urme de roți prin zăpadă și nisip. În unele se poate găsi și o combinație de astfel de suprafețe, ceea ce contribuie la distracția oferită de joc.
În plus, această variație se adaugă la bogăția grafică a jocului *SCARS*!
Level: *SCARS* ne amintește de Street Racer - este engine-ul jocului în esență mai sofisticat decât cel folosit pentru jocul original pe16 bits?
M.D.: *SCARS* are lupte ca Street Racer dar cam la asta se rezumă similaritățile. Engine-ul jocului din *SCARS* folosește un engine 3D foarte puternic, cu efecte de iluminare în real-time și peisaje unice, foarte bine realizate. Vreau să spun chiar că jocul nostru are probabil cel mai sofisticat și impresionant engine 3D real-time ce există la ora actuală.
Level: La câte frame-uri pe secundă va rula *SCARS*?
M.D.: 30 de frame-uri pe secundă.
Level: Competitorii jocului *SCARS* sunt, bineînțeles, *Mario Kart* și *Diddy Kong Racing* - poate jocul vostru să atingă nivelul acestora sau chiar să le depășească?
M.D.: Cred că *SCARS* egalează fără nici o problemă aceste două jocuri în ceea ce privește jucabilitatea și distracția pe care o oferă. *SCARS* oferă mai multă accesibilitate și va atrage pentru mai mult timp jucătorii care, deci, nu ve vor plictisi prea repede. Cu toate că dificultatea nivelelor este progresivă permitem de asemenea jucătorului să ajusteze viteza. În plus avem mașini controlate de un CPU cu un AI foarte ridicat care monitorizează evoluția jucătorului și setează singur jocul. *SCARS* are efecte vizuale 3D excelente care arată clar posibilitățile unui N64.
Level: De când se lucrează la joc?
M.D.: Lucrăm la *SCARS* de aproape 7 luni (versiunea pentru N64).
Level: Cât de puternic este „echipamentul" pe care lucrați pentru versiunea N64 față de celelalte platforme?
M.D.: Folosim unelte PYSQ de la SN Systems cu care suntem foarte familiari deci acestea nu au constituit o problemă. Problema cu N64 este că necesită o muncă minuțioasă și tehnici inteligente de programare pentru a depăși unele piedici. Cu *SCARS* am vrut să oferim ceva nou și complet diferit față de celelalte jocuri de pe N64
Level: Pe ce loc vă așteptați să urce *SCARS*?
M.D.: Ne așteptăm să intrăm cam pe locurile 1-3 și am încrederea că am putea urca chiar pe primul loc.
Level: Ce alte planuri mai aveți pentru N64?
M.D.: E prea devreme pentru a spune precis pentru că suntem foarte ocupați cu *SCARS*, dar vă asigur că orice ar fi va fi de calitate așa ca *SCARS*!





Ei da asta da maşină, cu aşa ceva m-aş duce şi eu la şcoală, sau mai bine spus prin şcoală după profesori.

Situational Computer Animal Racing Simulation. În sfârşit începem să înţelegem ceva, nu?

SCARS ar vrea să fie un fel de Death Rally în versiune 3D cu arme mult mai variate şi mai distructive, cu maşini conduse din bird-eye view. Un fel de Ignition cu Death Rally, cu Need for Speed şi cu iz de **Ubi Soft** din anul 3000 AD.

Jocul vă oferă opt trasee diferite, cu mai multe opţiuni de parcurgere (bifurcări, scurtături etc.). Pentru condus aveţi nouă vehicole cu nume foarte sugestive: Lion LK, Tiger Shark, Rhino Roadster). Dacă vă cuprinde setea de ceva sadic, invitaţi-vă colegii la un *SCARS* în reţea. Jocul are suport multiplayer pentru patru jucători dar şi split screen. Luaţi-vă agheele şi mitralierele şi laserele şi castroanele şi la luptăăă!...Adică o să aveţi şi o grămadă de arme. Pentru single player aveţi un sistem "ghost" în care puteţi să concuraţi împotriva voastră (calculatorul înregistrează cum aţi condus prima oară pe traseu, intervine cu o maşină fantomă care nu vă va încurca şi care va merge exact cum aţi mers ultima oară). Şi în cele din urmă, o altă caracteristică a jocului este de altfel şi punctul forte: engine-ul 3D care oferă o grafică pus şi simplu excelentă...cel puţin din ceea ce se vede în poze.

Start Destroing the Keyboard

Jocul a fost lansat la E3 unde cei de la Gameplay IGN64.com au avut ocazia să admire o versiune beta a jocului. Casa care s-a ocupat de punerea pe roate efectivă a *SCARS*-ului a fost **Vivid Image** care susţine că jocul va semăna cu Twisted Metal şi POD doar că va avea o grafică superioară şi un număr de frame-uri pe secundă destul de bun (30 fps - frame per second). Nu ştiu sigur dacă 30 de fps este chiar atât de bun, ţinând cont că Motorhead rula la 50 fps.



Înainte pionereşte! Cu roţile ălea nu cred că ar trebui să-mi fac probleme pe nici un fel de vreme şi teren.

Jucătorii îşi aleg o maşină blindată din cele accesibile - toate au un aspect futuristic robotizat - şi apoi o conduc de-a lungul diferitelor curse. Acestea sunt foarte diferite una de cealaltă. Sunt trasee pe timp de viscol, furtună, în timpul nopţii, prin deşerturi şi canioane şi multe alte trasee la care încă se mai lucrează. În plus, fiecare concurent ce ia parte la cursă este echipat cu arme deci... poate lansa proiectile şi poate amplasa bombe pe maşina adversarilor. Nu o să gustaţi din plăcerea vieţii şi a jocurilor până nu o să reuşiţi să vă aruncaţi prietenul în aer prin multiplayer şi până nu o să-l auziţi ţipând de frustrare în faţa monitorului pentru că maşina sa a explodat din cauza unei bombe puse în secret pe maşina. Din nefericire, deşi traseele sunt făcute în aşa fel încât să puteţi merge pe oriunde, jucătorii sunt limitaţi numai la cursul traseului, aşadar orice încercare de abatere de la traseu sa va finaliza prin ciocnirea sa cu o barieră electrică, ceva de genul unui force field care este foarte "lipicios", căci dacă v-aţi lipit de el vă va fi foarte greu să mai scăpaţi de acolo . Din acest punct de vedere Carmageddon rămâne unul dintre cele mai tari jocuri, el oferind posibilitatea de a merge absolut oriunde pe hartă.



Nu o fi tocmai Carmageddon 2 sau Ignition dar nici rău nu arată, în definitiv d'aia îl cheamă SCARS şi d'aia l-am lăudat atâta în sus şi în jos.

That's All Folks

Jocul se află încă „in development", aşadar ne putem aştepta la schimbări esenţiale faţă de ceea ce ne este prezentat acum. **Vivid Image** ne asigură că jocul va fi îmbunătăţit pentru a fi cât se poate de perfect. Din punct de vedere vizual jocul este impresionant. Traseele au un design super, texturile sunt foarte detaliate şi frame-urile...să sperăm că sunt destule (30) chiar şi cu mai multe maşini pe ecran. Sursele de iluminare sunt şi ele foarte bine lucrate, oferind o ambianţă perfectă curselor. Să sperăm că **Vivid Image** va reuşi să scoată un joc care să prindă şi la noi ăştia mai bolnavi cu viteza şi cu armele. Oricum acum cred că să vă duceţi şi voi să încercaţi demo-ul de pe CD pe care l-am făcut cu totul şi cu totul special pentru acest relaunch al **LEVEL**-ului. O să vedeţi că este un joc de nota zece aşa ca şi Micro Machines V3, care şi el a fost inclus pe CD, *so ... we're the best*!

Sergio

LEVEL DATA

Producător: Ubi Soft
Distribuitor: Vivid Image
Hardware: Pentium 166MHz, 16 MB
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Windows 95, N 64
Data lansării: toamna 98

STARSIEGE

Anul 2829. A doua invazie Cybrid se apropie. Coloniile umane de rebeli de pe Venus şi Marte opun rezistenţă în faţa roboţilor Cybrid. Trebuie exterminaţi!

TRIBES

„În *Starsiege* poţi alege să lupţi oriunde în sistemul solar, ca luptător uman sau ca o maşină a morţii Cybrid. Îţi vei alege misiunile şi-ţi vei echipa piloţii cu cele mai devastatoare arme şi maşini întâlnite vreodată în univers. La dispoziţia ta se află o grămadă de arme ucigătoare, unităţi aeriene, tancuri şi HERCs. Vânează-ţi duşmanii de-a lungul unor hărţi imense, prin baze fortificate, şi prin oraşe ruinate de război, toate acestea într-un mediu 3D" – **Sierra.**

Unul dintre cele mai grele lucruri pe care un editor trebuie să le facă sunt preview-urile. El trebuie să înţeleagă viziunea creatorului asupra jocului, să fie atent la detalii şi să încerce să-şi dea seama unde se trage linia magică dintre ceea ce promit ei şi ceea ce vor oferi în final. Versiunile Beta sunt destul de slabe iar casele producătoare afişează un clişeu deja clasic „Ştim că asta şi asta sunt greşite dar vom rezolva toate problemele" sau „Grafica va arăta mai bine, aveţi încredere". Toate bune şi-nverzite dar cum să scrii cât mai bine un preview? Dacă scrii bazându-te doar pe versiunea Beta, s-ar putea să ajungi să faci jocul de râsul lumii, ceea ce nu este admisibil pentru că, în definitiv, este doar o versiune Beta. Pe de altă parte, dacă te iei numai după ce ţi se promite, ajungi să zici că jocul e de nota zece şi el este de fapt de minus trei.

Versiunile alpha, cele descrise de obicei la First Look sunt şi mai grele. De ce? Pentru că ţi se arată şi mai puţin şi ţi se promite mai mult. Ceea ce se poate face la urma urmelor, este o paralelă dintre ceea ce ţi se spune şi ceea ce vezi, iar la urmă să spui cititorului să aştepte versiunea finală pentru a avea mai multe detalii. Aşa că asta voi încerca să fac şi cu *Starsiege*.



Pe cuvânt de onoare

Starsiege este noul bebeluş al celor de la **Sierra** şi reprezintă a treia parte a seriei *Earthsiege* de simulatoare cu roboţi imenşi şi răi, cu coarne de diavol şi codiţă de drac şi...vă daţi voi seama. Pentru a rezista pe piaţă şi pentru a aduce un profit, *Starsiege* trebuie să se dovedească mai bun decât concurenţa, cum ar fi MechWarrior şi Heavy Gear. Acest gen de jocuri are rădăcini mai vechi, iar cei ce au încercat să facă o inovaţie au cam eşuat. De-a lungul timpului, în mai toate genurile s-au semnalat mari îmbunătăţiri dar nu şi în domeniul simulatoarelor de acest gen. Acestea au rămas aceleaşi, cu mici îmbunătăţiri pe ici pe colo şi cu alte poveşti care le dau la urma urmelor farmecul şi

Acum să încercăm să distrugem şi acest pod pentru a fi siguri că nu mai trecem de partea cealaltă. Huh?



„Acum că a răsărit şi Luna cu numărul 3 în spatele tău şi cele cu numărul 4 şi 5 în spatele meu, şi cine ştie câte alte zeci de sfere de caşcaval pe cer ne putem duela, nu că ar avea vreun rol important Luna dar dacă tot au făcut-o aşa mişto', de ce nu... şi acum că am spus şi o frază fără prea mult sens mă întreb ce caută steagul ăla în spinarea ta, sau e în vârful capului?

Aces joc s-ar putea să ofere cam acelaşi feeling ca Terra Nova. Grafica este bestială, complexitatea debordantă...hei Mike mai zi nişte atribute aici că am rămas fără... mai ninge, plouă, oamenii nu ruginesc, deşi ar fi fost mişto'.



noutatea. Au existat jocuri de o calitate foarte bună care au fost învinse pe piaţă de altele mai slabe din punct de vedere al bug-urilor şi graficii. De ce? Doar pentru faptul că ultimele erau noi şi aduceau inovaţii în domeniu.

Sierra şi-a dat seama de aceste mişcări ale pieţii şi s-a pus pe treabă. Au refăcut în totalitate ultimul lor joc ajungând la o lume nouă în cele din urmă. Universul *Starsiege* va reprezenta o colecţie de jocuri a căror acţiune se desfăşoară în diferite lumi create iniţial pentru *Earthsiege*. **Sierra** s-a decis în cele din urmă să realizeze un produs cu care să spargă piaţa, iar acesta va trebui să aibă şi o poveste pe cinste pentru a implica cât mai mult în jucătorii.

Universul *Starsiege* este un fel de Terminator, cu roboţi răi numiţi Cybrid care vor să cucerească toate planetele şi să extermine rasa umană dar povestea este prezentată din punctul de vedere al unui pilot ce stă la pupitrul de comandă al unei maşini de război de 50 de tone. Farmecul jocului nu constă numai în crearea universului ci mai mult în diversitatea pe care o întâlnim în acesta. Nu numai că vei pilota o gamă întreagă de maşini de război (roboţi uriaşi, hovercrafts, unităţi aeriene şi tancuri) dar seria *Starsiege* va include şi alte genuri de joc care nu sunt simulatoare. Titlurile vor include o strategie care trebuie să apară în vară, un first peron 3D pregătit pentru sfârşitul anului, iar nişte surse din **Sierra** au anunţat posibila lansare a unui hibrid în viitor. Per total se pare că **Sierra** are de gând să acapareze piaţa acestui gen luând taurul de coarne, iar începutul se anunţă a fi destul de promiţător. Jocul va avea suport pentru multiplayer şi probabil acesta va constitui atracţia principală cu toate că cei de la **Sierra** promit şi mult mult „fun" şi în single player.

Şi după cum vă spuneam...

Imediat după primul *Starsiege*, rasa umană s-a despărţit în două. Majoritatea au ales să-l urmeze pe Caanon şi pe Împărat, reconstruind Terra şi coloniile sale. Restul l-au urmat pe Harabec şi, odată cu descoperirea transferului interstelar sau mai bine zis a „jump gates", au început să călătorească prin galaxie. Cum generaţiile s-au schimbat odată cu trecerea timpului, prăpastia dintre cele două fracţiuni s-a accentuat tot mai mult. Marele Imperiu Uman s-a refăcut şi acest lucru a favorizat descoperirile tehnologice şi cele estetice, astfel au luat naştere nişte lumi de o frumuseţe nemaivăzută. Cei ce făceau parte din Marele Imperiu au ajuns să-i considere pe urmaşii lui Harabec îngerii decăzuţi, fără speranţă, ceva mai mult decât nişte barbari, de unde şi numele de „tribes".

Cu toate acestea, cei care conduceau triburile (Tribesmen) purtau această denumire cu mândrie. După mulţi ani de lupte, Cybrid, Bioderms, Imperials şi alte triburi au constituit o alianţă foarte puternică. Aceştia considerau Marele Imperiu Uman ca fiind în cădere liberă şi Cavalerii Imperiali – dependenţi de tehnologia lor şi de HERCs – lipsiţi de putere.

Au trecut 1100 de la ultimul Earthsiege. Sute de triburi trăiesc împrăştiate de-a lungul galaxiei, explorând, descoperind şi ducând războaie de cucerire. Vechile artefacte extraterestre cu o valoare şi putere inestimabilă au fost descoperite. Rase



În imaginea din dreapta puteți admira clădirile care gravitează deasupra suprafeței pământului. Eu voi putea trece pe dedesupt sau pe deasupra dar fiind mai șmecher voi încerca să trec prin clădire. Ne vedem în spital.

În imaginea din stânga puteți observa faimosul Himalaya sau este numai masivul Postăvarul? Pe ceața asta nu poți să-ți dai seama prea bine.

catalogate drept eradicate au început să-și facă din nou apariția. Pentru acești oameni războiul este un stil de viață.

Istoria... jocului

Una dintre cele mai plăcute surprize de la E3 a fost anunțul celor de la Sierra și Dynamix de a lansa jocul *Starsiege: Tribes*. Tot la E3 a fost prezentată o versiune demo a acestuia. Pentru fanii universului *Starsiege* (care a început cu Earthsiege), *Tribes* se desparte de istoria sa legată de HERCs și a devenit acum un first-person action/shooter care a atras deja atenția gamerilor. Jocul are multe trăsături noi care îi vor asigura succesul. Ceea ce impresionează cel mai mult este faptul că acțiunea se desfășoară atât în interiorul unor clădiri dar și în aer liber și asta dovedește clar puterea engine-ului folosit de joc.

Fundalurile sunt foarte reușite și calculatorul le crează cu precizie. La începutul nivelului nu va trebui să aștepți să se încarce o hartă imensă ci ea va fi încărcată odată cu deplasarea ta (mă întreb dacă asta nu va afecta viteza jocului), bineînțeles că veți asista și la schimbări de vreme: va ploua, va ninge, va fi ceață și toate celelalte.

Pentru o joacă în rețea puteți accesa un radar cu care veți găsi inamicii și structurile lor cu ușurință.

Această opțiune este aproape indispensabilă, ținând cont de hărțile pe unde o să vă vedeți zburând șuruburile sunt imense, reducând astfel timpul pe care-l pierdeți când căutați dușmanii.

Mediul înconjurător este bine realizat, iluminat cu ceață, cu sentiintuneric, cu texturi aplicate pe pereți sau pe pietre foarte realiste. Un alt lucru foarte interesant care ne amintește de Terra Nova este jet pack-ul cu ajutorul căruia puteți face salturi imense peste clădiri (care și ele plutesc deasupra suprafeței pământului) și dealuri, și puteți chiar să omorâți inamicii din aer până ca aceștia să vă observe. Cool, huh?

Imaginați-vă Red Alert la persoana întâi. Eu aș pune pariu că așa ar cam trebui să arate. E liniște în cameră, afară ninge liniștit, și deodată... un tanc te calcă pe nervi... Amen!

Anumite faze pot fi văzute și la persoana a treia, asta pentru a mări farmecul jocului.

Ca arme vă stau la dispoziție un standar blaster, un lansator de grenade, un sniper laser, un disk explozibil, o armă automată, și altele.

All in All

De-a lungul celor doi ani și jumătate de lucru pentru joc, engine-ul pentru *Starsiege* a fost construit în special pentru multiplayer și pentru crearea unui nou mediu în care jucătorii să se poată omorî unul pe altul (don't try this at home, kids).

Dynamix decisese inițial să facă o versiune non-Direct3D, dar această decizie a stârnit ceva controverse și până la urmă s-a decis ca jocul să ruleze și fără 3DFx. Dacă sunteți în posesia unui Voodoo sau Voodoo2 o să aveți ocazia să jucați o versiune cu suport Glide, care o să arate mult mai bine! În ceea ce privește sunetul puteți folosi o placă Aureal A3D (adică cu surround).

Tribes este foarte ușor de jucat chiar și pentru cei care nu s-au mai delectat cu first person-uri. Trebuie să alegi un personaj, te legi la un server (pe Internet sau multiplayer) și te







Versiunea reală a expresiei înarmat până în dinți. Şi după cum vă spuneam era o dată ca nici o dată un omuleț aşa ca ăsta care s-a supărat pe întreaga lume, şi pentru că nu a reuşit să obțină tot ceea ce-şi dorea s-a pus pe omorât şi a tot omorât el până a venit poliția şi l-a omorât pe el... Morala: Nu mâncați pufuleți!

pregăteşti pentru moarte sau victorie. Există însă şi diferențe față de Quake. Jocul este făcut să fie jucat mai mult în echipă, existând pentru aceasta nivele speciale în care se poate juca numai cooperativ. Nu vă îngrijorați, veți avea şi posibilitate de deathmatch care este cel mai tare la urma urmelor.

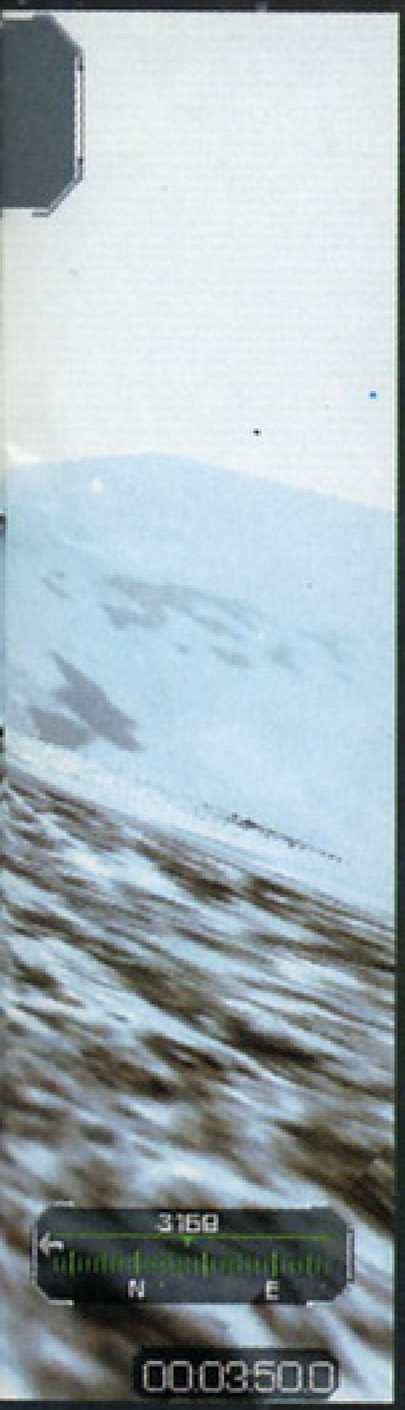
Pentru a vă pune imaginația la lucru se va crea şi un editor de nivele (WYSIWYG) şi o opțiune de a schimba înfățişarea personajelor.

Până acum nu există nivele pentru single-player dar echipa ne asigură că şi acestea vor fi puse la punct pentru că nu toți avem vecini care vor să se lase omorâți, nu? Rămâneți cu LEVEL şi vă vom ține la curent cu ceea ce mai e nou în *Tribes*.

Sergio



În imaginea de deasupra vedeți ruinele civilizației extraterestre din deşertul Gobi. În principal aceştia construiau clădiri pentru locuit, acestea erau din piatră şi... piatră împietrită.



StarSiege Tribes: Prima clădire. Data interstelară şi galactică: ora 12 şi 45. Redacția Level lucrează pentru un nou Level.

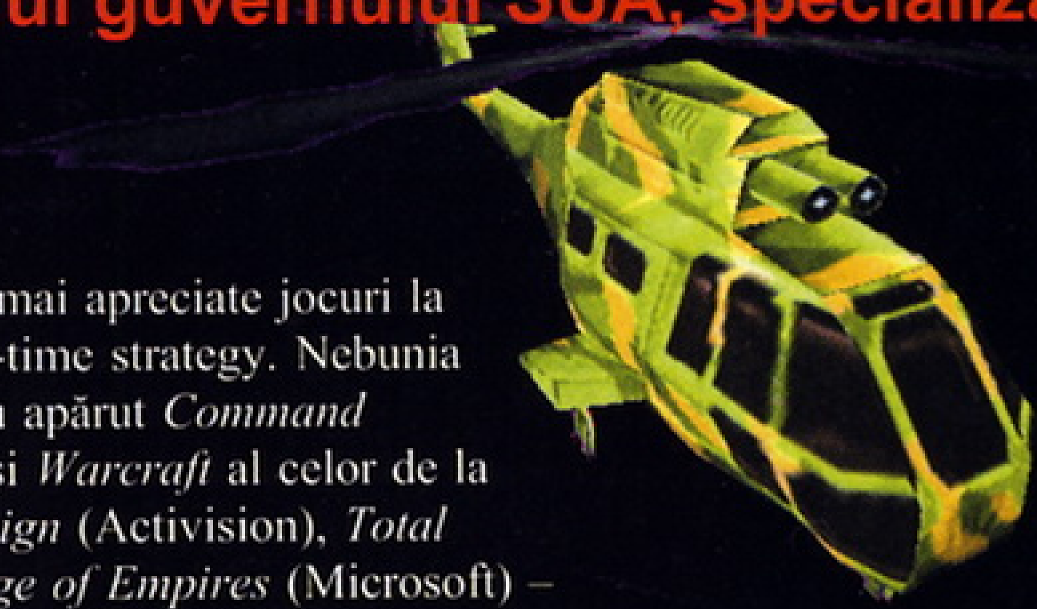


LEVEL DATA

Producător: Sierra/ Dynamix
Distribuitor: Sierra
Hardware: Pentium 166MHz, 16 MB
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Windows 95
Data lansării: august 1998

WarGames

Devoratori de RTS-uri, atenție! O nouă provocare se ridică la orizont! De data aceasta inamicul public numărul 1 este computerul guvernului SUA, specializat în strategie militară



Fără nici un dubiu, cele mai apreciate jocuri la ora actuală sunt cele de real-time strategy. Nebunia asta a început atunci când au apărut *Command &Conquer* de la Westwood și *Warcraft* al celor de la Blizzard. Acum, cu *Dark Reign* (Activision), *Total Annihilation* (Cavedog) și *Age of Empires* (Microsoft) – câteva din cele mai recente apariții – lumea a început să se întrebe: Ce mai este nou în acest domeniu? **MGM Interactive** împreună cu britanicii de la **Interactive Studios** doresc să dea lovitura în domeniul RTS cu ultimul lor joc, *WarGames*.



Cu mult timp în urmă, când hacker-ii nu erau nici atât de numeroși, nici atât de faimoși, filmul WarGames făcea ravagii prin sălile de cinema. Povestea era axată pe tânărul David Lightman, interpretat de Mathew Broderick, și aventurile acestuia cauzate de intrarea accidentală într-un supercomputer militar, cunoscut sub numele de W.O.P.R. (War Operations Planned Response). Și când te gândești că el vroia doar să spargă baza de date a unei firme producătoare de jocuri pentru a fura ultima lor realizare. Purtat de pasiune, el a jucat câteva dintre cele mai interesante jocuri de pe sistem cu W.O.P.R.. Din păcate, acesta din urmă nu putut să facă diferența dintre distracție și realitate. Și uite așa, lumea se trezește în pragul unui război atomic, iar singurul care poate opri computerul este David. Vreți să aflați continuarea? Atunci dați fuga la primul centru de închirieri casete video și faceți rost de film.



După 20 de ani

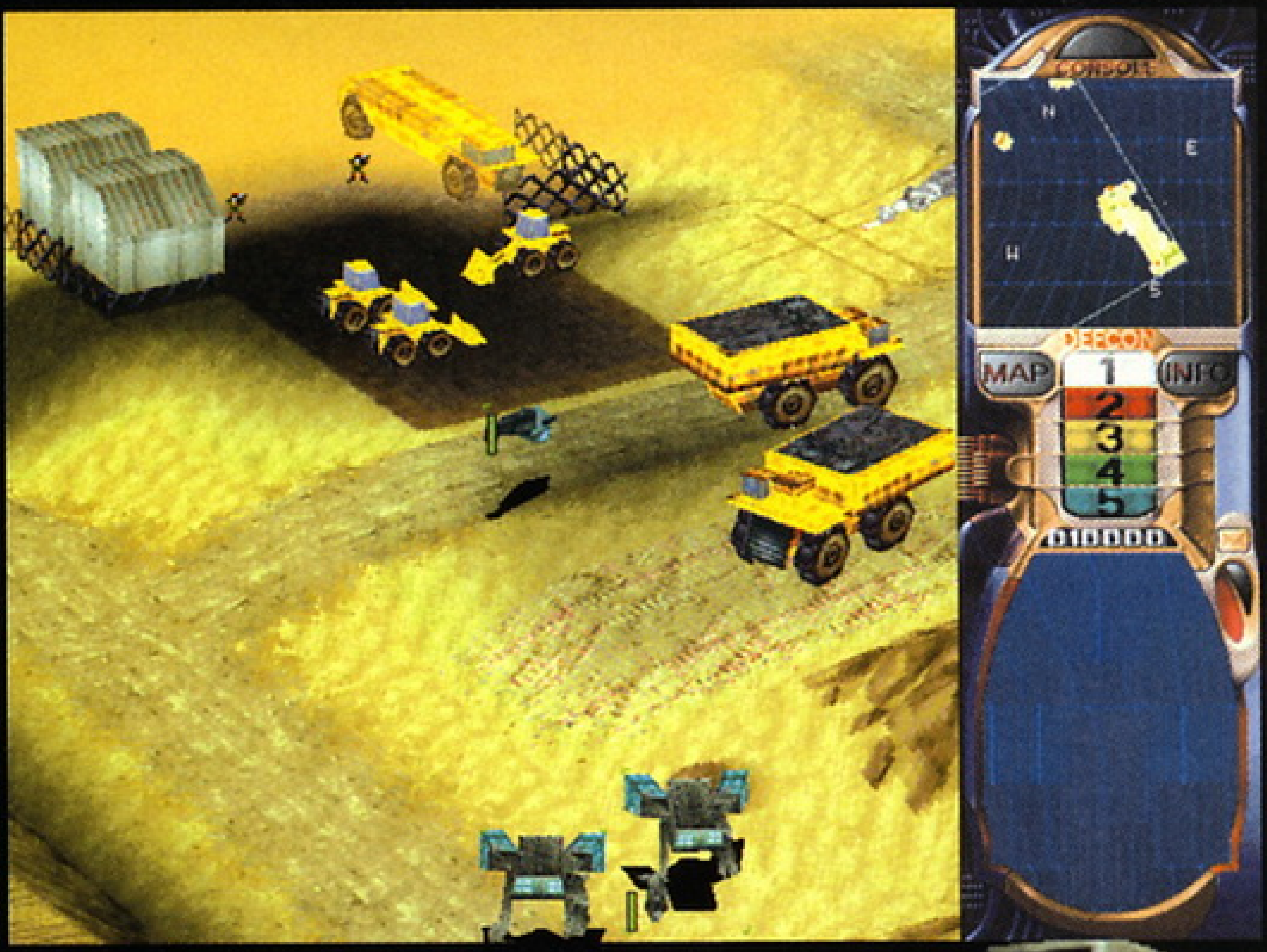
MGM Interactive lucrează acum la un nou joc intitulat, ați ghicit, tot WarGames, joc bazat pe întâmplările din film. Povestea începe cu 20 de ani după evenimentele din film. Guvernul se bazează încă pe supercomputere pentru strategiile sale defensive. David este din nou personajul principal, însă nu mai este adolescentul zburdalnic care a spart codurile celui mai bine păzit computer militar, ci David, angajat al Guvernului SUA, ce ajută la reprogramarea lui W.O.P.R., pentru a fi siguri că evenimentele anterioare nu se vor repeta. Nu mai trebuie să vă spun că atunci când, în urma unui test, vei pătrunde din nou până la el, nu reziști tentației de a-l încerca în noile simulatoare de război-joc. Ca agent al guvernului, David folosește rețeaua firmei Protovision, un producător de jocuri ce maschează de fapt simulatoarele de război ale guvernului. Pentru a-și testa vechiul amic, W.O.P.R., el va lua rolul unui web-surfer ce nimerește accidental prin locuri unde nu ar trebui și-l provoacă pe W.O.P.R. la un mic simulator de război. Am spus cumva simulatoare? Da! Dar W.O.P.R. o ia razna din nou și nimic nu mai este un joc. W.O.P.R: a găsit soluția ideală de a termina pentru totdeauna cu războaiele – exterminarea rasei







umane. David, întreaga omenire este din nou cu ochii pe tine în așteptarea soluției salvatoare. Aceasta există dar este deosebit de greu de realizat: va trebui să-l învingi pe W.O.P.R. în nu mai puțin de 30 de campanii simulate.



Războiul este un joc pentru oameni mari

30 de campanii într-o grafică 3D extrem de detaliată. Efecte ale condițiilor atmosferice, un mediu care abia așteaptă să fie explorat și pe care îl poți apropia sau depărta după pofta inimii, iată ce vă oferă WarGames. Cum s-a ajuns aici? Interactive Studios a contactat mai mulți distribuitori pentru a le expune noul lor proiect despre un joc RTS cu totul 3D. Când au ajuns la MGM Interactive au constatat uimiți că și aceștia la rândul lor căutau un producător pentru o idee proprie mai veche. Această idee se baza pe filmul WarGames produs în 1983, iar oferta unui joc RTS se potrivea perfect. Și astfel s-a născut WarGames. După ce au vizionat filmul original de mii de ori, producătorii s-au decis că este mult mai bine să extindă acțiunea jocului în viitor decât să mai introducă niște scenarii imaginare în povestea filmului. De asemenea au renunțat la armele atomice și s-au reîntors la clasicele gun-uri, lucru ce le-a permis o mai mare libertate de programare și realizare a scenariilor. La urma urmei, ce distracție mai este atunci când ai la îndemână o duzină de rachete cu care să poți curăța toată harta? Și astfel, sub directa îndrumare a producătorului de la MGM Interactive, Robb Alvery, încetul cu încetul această idee a început să prindă formă.



În WarGames, jucătorul poate comanda forțele clasice ale NORAD-ului (North American Aerospace Defence Center) sau trupele futuriste ale W.O.P.R.-ului prin 30 de misiuni dintre cele mai palpitante, create chiar de regizorul filmului WarGames, John Bedham. Luptele au loc pe mare, prin câmpii, munți, deșerturi, orașe sau păduri, decoruri cu o realizare grafică de excepție, unde jucătorii își pot amplasa cele peste 50 de tipuri diferite de unități aeriene, maritime sau de sol. Acestea pot varia de la clasicele tancuri și elicoptere până la spaima viitorului, „MK4 Walker", un vehicul de atac foarte blindat și ce folosește ca forță motrică…două picioare. Dar cele mai importante unități ale jocului sunt…Hacker-ii. Da, n-ați citit greșit. S-a dus vremea când umblam cu disperare pe hartă în căutarea unor resurse fie ele spice, oil, lumber sau tot felul de minerale. Acum iei un Hacker și îl trimiți pe unde te îndeamnă inima, deși cel mai indicat este să-l ajuți să ajungă în tabăra inamică, iar el deștept și descurcăreț cum este îți va face rost de tot ceea ce dorești: tehnologie, credite, informații. Partea frumoasă este că Hackerii lasă mici amintiri ale trecerii lor prin bază: plantează viruși în supercomputerele adversarului, jefuiesc depozitele sau sabotează trupele și clădirile micșorându-le semnificativ capacitatea de luptă și de apărare.

Sună atât de bine!

Engine-ul 3D folosit în *WarGames* aduce în casele noastre adevărata față a unui front de război. Nu numai unitățile și terenul au avut onoarea să beneficieze de tehnologia 3D ci și celelalte elemente ale jocului. De exemplu, rachetele de croazieră au traseul în funcție de formele de relief sau jucătorul are posibilitatea de a-și ascunde trupele după munți. Ploaia, ninsoarea sau furtunile de nisip au și ele amprenta graficii 3D. Terenul este complex, plin de denivelări și floră și oferă jucătorilor o libertate de mișcare nemaiintâlnită, chiar amplasarea unităților beneficiind de mai multă libertate. Producătorii lui *WarGames*, **Interactive Studios**, au acordat o grămadă de timp programării ultimului răcnet în materie de AI. Inteligența inamicului se bazează pe cinci sisteme complicate de legături ce pot controla totul de la construcția bazei și coordonarea atacurilor împotriva trupelor adverse, până la controlul Hacker-ilor și pregătirea unor atacuri-surpriză. „*WarGames* ridică mult ștacheta în industria jocurilor pentru PC, fiind primul joc de strategie în care luptele se desfășoară într-un mediu în totalitate 3D" declara foarte mândru Ron Frankel, președinte la **MGM Interactive**. „Toate aceste aspecte avansate ale graficii vor adăuga adâncime fiecărei misiuni".









Poligoane şi iar poligoane

Din punct de vedere grafic, se pare că *WarGames* este unic prin faptul că a adoptat în totalitate tehnologia poligoanelor pentru 3D. Cu excepţia trupelor de sol, care ar fi devenit neclare, toată lumea construită de **Interactive Studios** este realizată din poligoane, beneficiind din plin de avantajele oferite de acestea. În consecinţă, **Interactive Studios** a părăsit sistemul standard folosit de clonele C&C, ce dorea să uşureze munca graficienilor. În *WarGames*, vehiculele nu trebuie să se încadreze într-un sistem rigid de grile, ele având totală libertate de amplasare şi mişcare în teren. Renunţând la grilă, se permite jucătorului să-şi amplaseze unităţile exact acolo unde doreşte, cu o precizie de milimetrii. Trupele se pot îndrepta în orice direcţie şi pot călătorii în linie dreaptă prin teritoriu. Aceste lucruri, benefice pentru jucător, au dat multe bătăi de cap şi nopţi nedormite producătorilor. Imaginează-ţi numai că ai construit 20 de tancuri pe care le-ai trimis la atac. Când un tanc foloseşte 120 de poligoane, engine-ul va fi obligat să deseneze nu mai puţin de 2400 de poligoane deodată. Mai adaugă la asta câteva clădiri absolut necesare, ca şi terenul şi te vei trezi cu 3500-4000 de poligoane per frame. Pentru mulţi asta înseamnă doar nişte cifre nesemnificative, dar când 80% dintre acestea sunt poligoane minuscule şi de detaliu, procesorul va întâmpina greutăţi în adaptarea lor la viteză. Acest lucru poate duce la variaţii mari de performanţă în timpul jocului, ceea ce pentru jucători poate fi mai enervant decât un joc cu o rată mai mică a frame-urilor dar cu performanţe ridicate. Se pare însă că domnii de la **Interactive Studios** au reuşit până la urmă să rezolve şi această problemă. Nu putem decât să le urăm succes şi spor la treabă!

Claude



Numai grafica nu este suficientă pentru ca un joc să fie apreciat şi jucat şi, de aceea, *War Games* a beneficiat de multe alte lucruri. O mulţime de trupe maritime, aeriene şi de sol, nerăbdătoare să moară pentru tine, medii de luptă variate, efecte ale vremii. Şi cum este normal pentru o firmă care se respectă apar şi lucruri noi. Greutatea vehiculelor influenţează capacităţile acestora, un tanc, de exemplu, neputând traversa munţi sau terenuri foarte înclinate. Ca şi în „*Z*”, poţi ocupa clădiri şi vehicule ale adversarilor, creând posibilitatea unor ambuscade. Hehe! Mai ţineţi minte serialul M.A.S.H.? Atunci sigur vă va încânta ideea construirii unei unităţi M.A.S.H. doar pentru tine. La ce este bună? Nu, nu pentru distracţie, ci pentru a-ţi vindeca soldaţii ce au avut plăcerea să guste din oţelul adversarului. La rândul lor, şi vehiculele pot fi oblojite. Şi ca jocul să-ţi scoată peri albi, au fost introduse minele anti-personal şi anti-nave. Să te vedem cum traversezi un câmp minat dacă nu dispui de genişti. Se pare că există şi cutia de viteze, atât oamenii cât şi vehiculele având mai multe viteze pe care le poţi seta. Iar faptul că toate unităţile au fiecare în parte anumite restricţii, nu poate fi decât îmbucurător, strategia câştigând mult în complexitate. E bine de reţinut că la viteze mici, unele trupe pot căpăta ceva abilităţi mai speciale.

Şi toate misiunile le străbat singur? Nu te speria! Poţi şi acum să-ţi bateţi măr prietenii, *WarGames* suportă până la 4 jucători în reţea.





LEVEL DATA

Producător: Interactive Studios
Distribuitor: MGM Interactive
Hardware: Pentium 166MHz, 32 MB
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Windows 95

Lupta împotriva răului şi distrugerii nu fost niciodată mai palpitantă. *Drakan* combină cu succes o poveste frumoasă, aventuri incitante, lupte eroice, toate într-o grafică 3D de excepţie.



Este ora 14.00 şi, pe o căldură tropicală, boss-ul mi-a ordonat să vă prezint un joc ce, deşi încă este în producţie, a stârnit multă vâlvă la E3. Aşa că, deşi total lipsit de inspiraţie, trebuie să mă supun. Produs pentru **Psygnosis** de către **Surreal Software** (Seattle, WA), *Drakan* urcă tehnologia jocurilor pentru PC pe noi culmi, permiţând



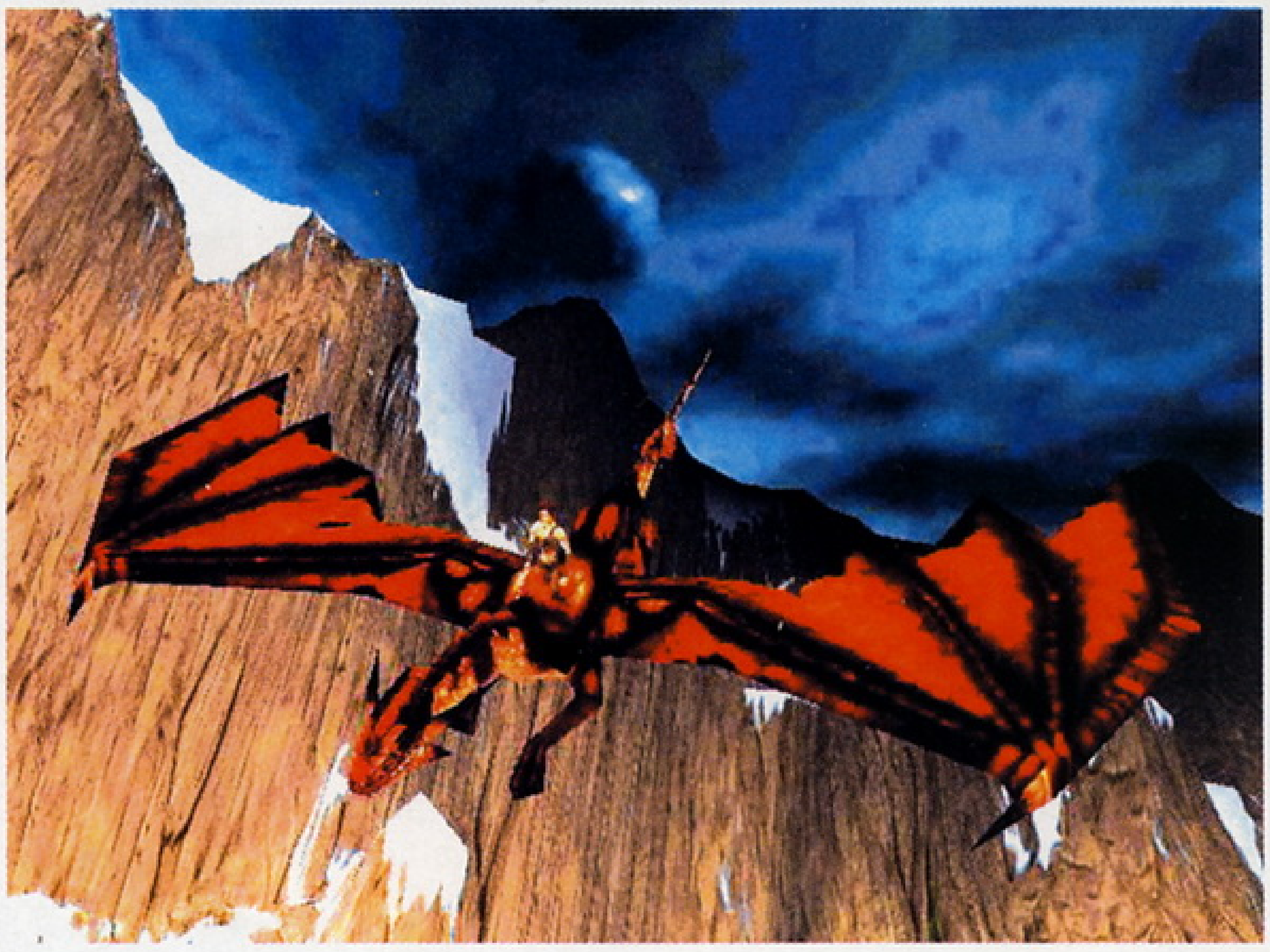
jucătorului să exploreze teritorii vaste. Această libertate de mişcare, în aer, pe sol şi chiar sub pământ, dă jucătorului senzaţia de apartenenţă la poveste, de scufundare în acţiunea jocului, lucru care de altfel este şi ţelul producătorilor. Mediul înconjurător este imens şi mănâncă multe ore de aventură continuă. „*Drakan* este jocul la care au visat toţi fanii aventurii şi acţiunii" este declaraţia domnului Mark Beaumont, manager general la **Psygnosis US**. „El combină cele mai tari elemente ale unui joc de calitate cu tehnologia 3D de ultimă oră pentru o prezentare cât mai perfectă a acţiunii. Ne aşteptăm ca acest joc să aibă un succes enorm în toată lumea, şi credem că este cel mai bun exemplu a ceea ce va scoate în continuare pe piaţă **Psygnosis**".

Unde-s doi puterea creşte

Legendele străvechi amintesc mereu de oameni-pasăre, bestii zburătoare şi de cei mai faimoşi dintre toate vieţuitoarele fantastice – dragonii. De la marele dragon înaripat din poveştile europene până la stăpînii cei lungi ai tunetului din legendele Asiei, aprope orice cultură are ceva ce aminteşte de aceste animele mitice. Şi aprope orice legendă aminteşte de un brav erou şi experienţa lui cu dragonii. Dacă ar ştii marii cronicari ai acelor vremuri că acum, aproape 3000 de ani mai târziu, aceşti bravi eroi nu trebuie decât să-şi instaleze Drakan pentru a reînvia mitul animalelor fantastice! În Drakan, jucătorul intră în pielea Rynn-ei, o eroină foarte îndrăzneaţă ce-şi foloseşte temutul dragon, Arokh, atât în aer cât şi pe sol, în bătălia sa împotriva hoardelor de inamici. În ultimă instanţă va trebui să se confrunte cu vrăjitorul Kulrik care a aruncat asupra omenirii dominaţia întunericului. Rynn este o luptătoare extrem de acrobatică, ce ţese această istorie prin bătălii aeriene, dueluri crîncene la sol şi rezolvarea unor puzzle-uri. O povestire fantastică constituie punctul de pornire al jocului ce te va arunca într-un mediu cu păduri naturale, în cer, pe sol sau prin catacombe. Din toate acestea rezultă o aventură captivantă ce-i va acapara chiar şi pe cei mai sceptici dintre voi prin frumuseţea şi provocarea sa.



Dintre toate jocurile de tip Tomb Rider, Drakan este singurul care pare să-și câștige un loc de cinste în top. Drakan se joacă din perspectiva persoanei a treia, atât de familiară de altfel. Mediul înconjurător este mult mai detaliat și mai extins decât cel din Tomb Rider. Iar decorurile exterioare sunt de-a dreptul fantastice, privirea ta pierzându-se până departe la orizont. Mediul în care se desfășoară acțiunea este organic și foarte realist, fiind populat totodată cu milioane de creaturi. Atât personajele principale cât și inamicii folosesc un sistem avansat de animație – single-skin. Acesta permite mixarea mișcărilor, ca de exemplu să fugi și să lovești în același timp. Noua tehnologie „layer" permite la rândul ei o trecere ușoară de la mediul intern la cel extern, lucru ce duce la creșterea cursivității acțiunii. Iată un exemplu sugestiv: în timp ce zbori cu dragonul, observi undeva, departe, o peșteră. Plutești până acolo, descaleci, intri în peșteră și începi să explorezi. Dacă te uiți acum în spate poți încă să vezi ce se întâmplă în afara peșterii.



Un feeling deosebit

Sus de tot, mult mai sus decât a ajuns vreodată o ființă umană, curenții de aer îți biciuie fața. Sunetul vitezei îți urcă nivelul adrenalinei, iar orizontul se desfășoară în fața ta în toată splendoarea și măreția sa. Te afli cu mult deasupra pământului simțind din plin emoția eliberării. Deodată un urlet familiar se aude de sub tine.



Solzii roșii ca focul ai fidelului tău dragon, Arokh, vibrează datorită forței corzilor sale vocale. Te lași ușor pe stânga odată ce magnificul tău animal se apleacă, și vezi ceea ce privirea ageră a bestiei tale observase de mult: un trib de Wartoci ce blochează trecătoarea. Lansezi un semnal puternic, iar bravul Arokh execută un viraj după care se pregătește de picaj. Te prinzi bine de umerii dragonului, exact la timp de vreme ce întreaga lume se repede înspre tine, iar urletul vîntului devine asurzitor. Strigătele de spaimă ale trupei de Wartoci reușesc totuși să ajungă până la urechile tale. Îți încleștezi fălcile și dai un pinten ușor bestiei de sub tine. În timp ce aripile acestuia se strâng, te minunezi de forța adunată în această minunată creatură, iar plămânii lui se umflă. Așteaptă... o secundă... două – și expiră. Într-un urlet înspăimântător, fântâna incendiară se revarsă peste creaturile înfricoșate. Acestea ard și se înegresc în timp ce tu descaleci ușor, și-ți tragi sabia pentru a termina această operă a distrugerii... Asta este senzația pe care Surreal Software și Psygnosis doresc să v-o ofere prin Drakan, probabil unul dintre cele mai promițătoare jocuri, cu o lume întinsă, și acel mod de explorare activă pe care îl așteptăm de la un astfel de joc, dar care din păcate nu a fost până acum realizat de nici unul din jocurile de acest gen. Fantezia și acțiunea nu au colaborat foarte bine în trecut dar acest joc a făcut ca și cei mai sceptici jucători să aștepte cu nerăbdare lansarea lui. După cum am mai spus, jucătorul este personalizat în Rynn, o luptătoare foarte atașată de Arokh, Marele Dragon Roșu. În drumul ei spre victoria împotriva sinistrului Kulrik, ea va parcurge o mulțime de nivele. Cei doi trebuie să lupte eroic și să salveze lumea lor pașnică și frumoasă din ghearele răului. Rynn este o tânără hotărâtă și dârză care, pe parcursul jocului, se dezvoltă și învață să-și folosescă puterile. În timpul luptelor corp la corp, ea are la dispziție un arsenal de 50 de arme diferite incluzând: săbii, sulițe, arcuri sau buzdugane. De asemenea Rynn poate folosi o gamă largă de magii pentru a se apăra de forța puternică a lui Kulrik. La urma urmelor la foc răspunzi cu... foc! În jur de 150 de animații individuale fac mișcările eroinei foarte dinamice. Ea poate executa diferite combinații de mișcări. Poate fugi și ataca sau, în timp ce sare, se poate întoarce să lovească vrăjmașul. De asemenea, înoată și se cațără pe lăzi și scări. Arokh este un puternic dragon ce scuipă flăcări și poate bombarda inamicii cu o mulțime de alte proiectile (lavă, gheață). De deasupra lui admiri dușul morții abătându-se asupra oponenților tăi și, în același timp, cercetezi zonele înconjurătoare. Fiecare nouă misiune este o lume 3D unică, cu







propria faună şi floră. Adversarii tăi sunt foarte diverşi, de la bizare creaturi zburătoare până la triburi de Wartoc, şi chiar mai exotici. Ca şi Dye by the Sword, Drakan îşi propune să facă fiecare scenariu unic cu inamici plasaţi şi realizaţi extrem de inteligent. Dacă le dai ocazia aceştia te pot înghesui într-un colţ, departe de puternicul tău protector. Iar unii adversari cu adevărat siniştrii nu pot fi înfrânţi nici chiar de dragoni. Te vei întîlni aici şi cu brutale lupte de sol, dar şi cu adevărate raiduri aeriene. La sol, poţi alerga liber prin peşteri sau păduri, ucigând cu multă măiestrie tot felul de creaturi. Dar de departe sarea şi piperul jocului este senzaţia pe care o ai atunci când zbori călare pe dragon. Impresia de forţă pe care ai atunci când priveşti în jos de pe spatele lui va cuceri inimile tuturor gamerilor, indiferent de dispoziţie sau gusturi. Cuvinte mari? Nu! Fiindcă Drakan nu este un joc oarecare cu imagini mediocre, care de-abia atrage o mână de oameni. Drakan are prestanţă. Niciodată nu am văzut texturi atât de frumoase încât să te lase cu gura căscată. Cu un sistem de animaţie nou şi deosebit, au modelat toate aceste creaturi monstruoase până acolo încât mişcările lor sunt fluide şi extrem de reale. Efectele mediului, precum starea vremii, te vor acompania de-a lungul jocului într-o lume pe care o poţi observa şi admira chiar şi de la distanţe enorme. De asemenea un număr foarte mare de NPC-uri (non playable characters) populează universul pe care-l explorezi. Gama largă de personalităţi ce te ajută, este alcătuită din oameni, monştri şi chiar alţi dragoni. Îţi poţi imagina un duel între călăreţi de dragoni? Eu da, şi numai gândul la superbele picaje şi coloanele de flăcări îmi dau fiori.

Cum numai Psygnosis poate face

Psygnosis are acum în lucru poate cea mai mare realizare a lor. Acest joc de acţiune 3D încorporează unele dintre cele mai mişto efecte vizuale văzute până acum, lucru ce nu este o surpriză din partea **Psygnosis**, o companie ce ne-a delectat întotdeauna cu cele mai revoluţionare idei în domeniul grafic. De la aripile semi-transparente ale dragonului până la diferitele efecte ale vremii, *Drakan* arată superb. Terenul este fără cusur, iar în timp ce zbori poţi admira peisajul. Poţi de asemenea ateriza oriunde pentru a te aventura în peşteri şi caverne inaccesibile pe alte căi. Această libertate de mişcare este cu adevărat incredibilă şi este un punct forte a lui *Drakan.* Deşi modul de joc este foarte asemănător cu cel din Tomb Rider, secvenţele de lupte aeriene precum şi o accentuare mai mare a poveştii fac din *Drakan* un joc unic. În acelaşi timp modelele personajelor realizate până la cel mai mic detaliu, ca şi cutscenes-urile ce arată destul de cool, anunţă de pe acum că *Drakan* va fi un hit. Şi ca prăjitura să fie completă nu putea lipsi multiplayer-ul.

8 jucători se vor lupta la sol pentru un singur dragon ce va oferi supremaţie aeriană. Oricum, jocul este departe de a fi terminat şi vom încerca să vă ţinem la curent cu orice detaliu nou ce va apărea. Până în ianuarie 1999 când se vrea lansat, *Drakan* va rămâne doar un vis, un vis frumos şi la îndemână.

Claude

LEVEL DATA

Producător:Sureal Software
Distribuitor: Psygnosis
Hardware: Pentium 166MHz, 16 MB
Placă 3D: Da (obligatoriu)
Multiplayer: Da
Platformă: Windows 95





LEVEL PREVIEW















Trust no one…but LEVEL! Dosarele X s-au încheiat la ProTv dar ele continuă pe CD-urile celor de la Fox Interactive… aşa că ne-am apucat şi noi de investigaţii.

Acum că este vară şi soarele s-a înfipt în cerul plin de albastru albăstrui, am zis să mă apuc şi eu de un review. După un astfel de joc s-ar putea să te trezeşti căutându-ţi pisica de tentacule sau alte ciudăţenii care ar putea indica urme de extratereştrii, sau supunându-ţi prietenii la tot felul de



chestionare. Mi-am luat şi eu nişte precauţii pe aici, pe acolo şi am mai distrus nişte obiecte de prin redacţie în speranţa de a găsi nişte microfoane dar… nimic. Ba am luat şi un pistol…de apă, aşa, pentru orice eventualitate, în caz că se încălzeşte prea tare procesorul.

X-Files: A Cult

Deşi la noi Dosarele cu X-uri se dau la fund, prin străinătăţi ele sunt în floare, spre bucuria celor de la **Fox** care scot bani frumoşi atât din noua serie anunţată şi din filmul de lung metraj cât şi, mai nou, din joc.

Nimeni nu poate nega popularitatea *X-Files* de la tot ceea ce se găseşte pe Internet până la tricouri şi alte jucărioare. La urma urmelor, va fi destul de greu să găseşti pe cineva în USA care să nu fie un adept al conspiraţiei, să aibă încredere în guvern, să nu creadă în supranatural sau să nu creadă că armata are dovezi clare în ceea ce priveşte alienii.

Ceea ce ne caracterizează omenirea este curiozitatea, suntem atraşi tot mai mult de necunoscut, de lucrurile inexplicabile şi incredibile, iar *X-Files* se joacă cu noi exact în aceste domenii.

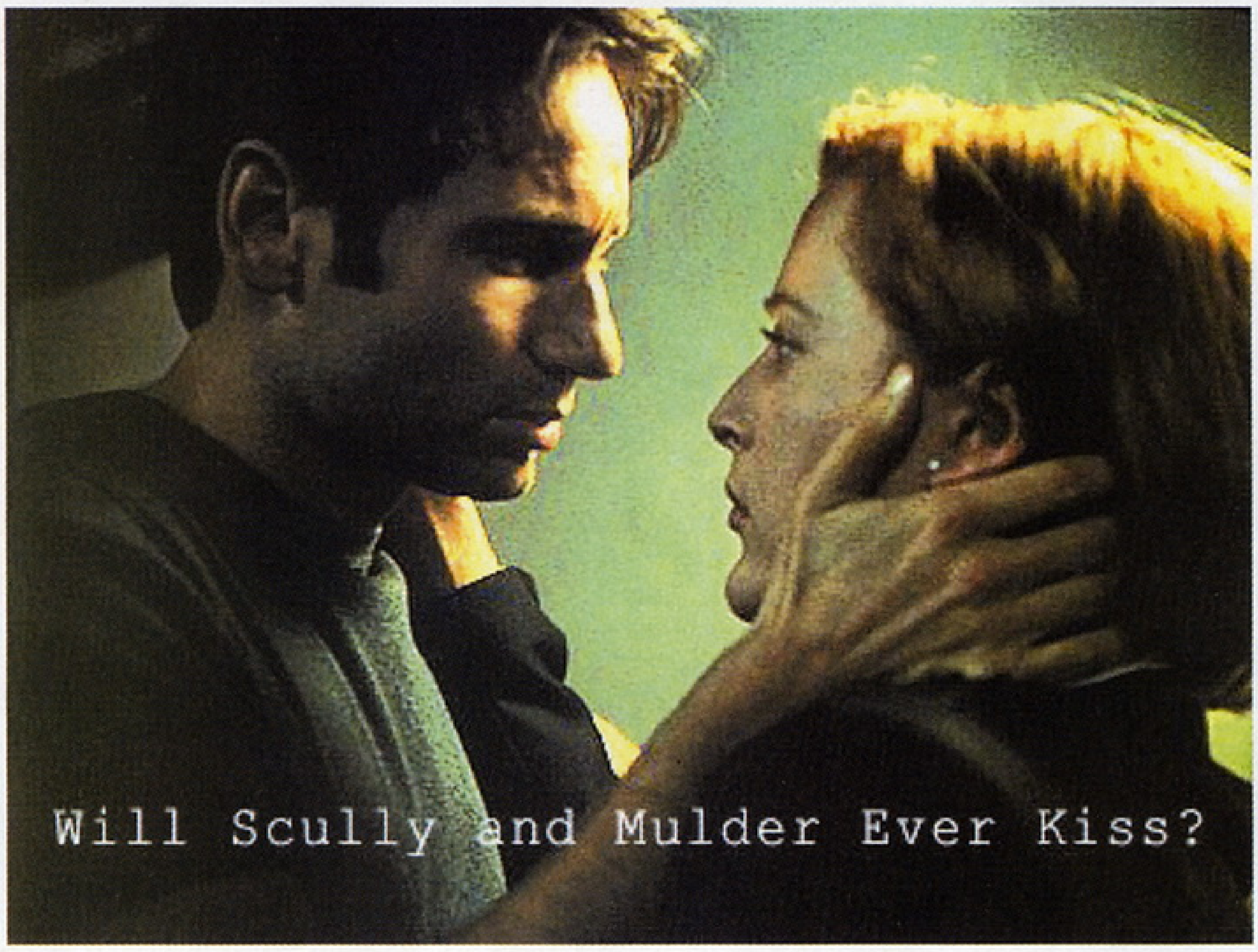
La fel ca şi episoadele *The X-Files*, jocul a fost regizat tot de Chris Carter, este plin de mister şi este realizat ca un film. Povestea este destul de puternică pentru a reuşi să se desprindă de realizarea cinematografică, adică pentru rezolvarea jocului nu este necesar să fi văzut anumite episoade sau filmul de lung metraj. Scopul este clar: implicarea jucătorului într-un mister, participarea efectivă a lui la rezolvarea unui Dosar X alături de agenţii Scully şi Mulder. Jocul va place tuturor, dar, cu siguranţă, fanii se vor bucura mai mult de acest el deoarece vor recunoaşte mai uşor personajele. Descrierea lui va fi destul de dificilă pentru că nu aş vrea să vi-l povestesc pe tot pentru a strica tot farmecul.

Reclamele de la televiziune sunt puţin cam înşelătoare, lăsând impresia că jucătorul va lucra alături de agenţii Scully şi Mulder la un caz special. Da, este adevărat, dar asta nu se va petrece decât după câteva ore bune de joc (şi după şase CD-uri terminate)

The Truth Is …in Here

Intriga începe cu un film excelent care te introduce în atmosfera jocului, fiind asemănător cu începutul unui episod. Mulder şi Scully intră într-un depozit părăsit ce se află într-o zonă portuară. Singurul lucru care face ceva lumină în clădire sunt razele de soare ce se strecoară prin geamurile murdare. Mulder pare să ştie clar ceea ce are de făcut şi se grăbeşte spre un loc anume din depozit unde se află un fel de cenuşă pe

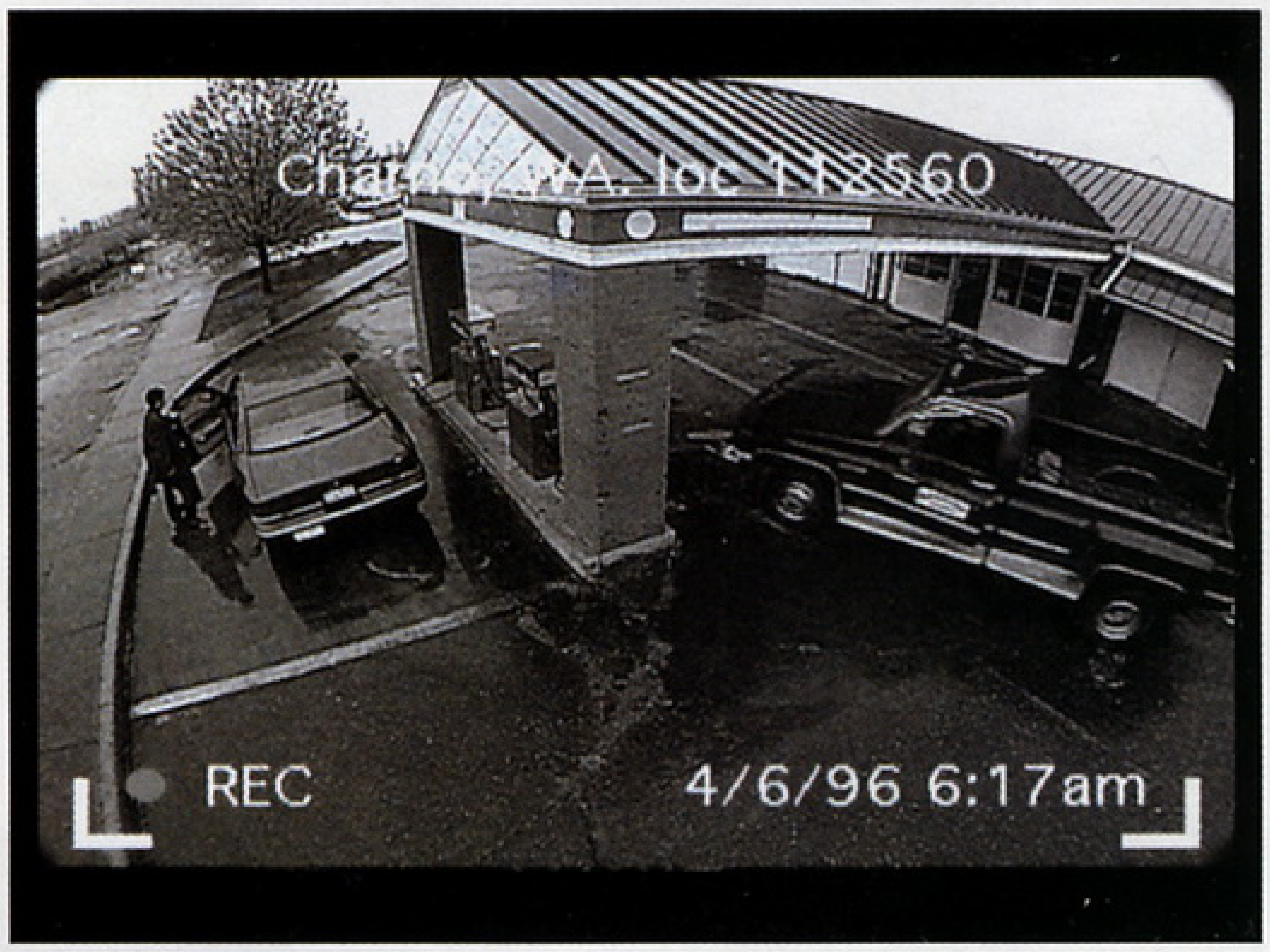


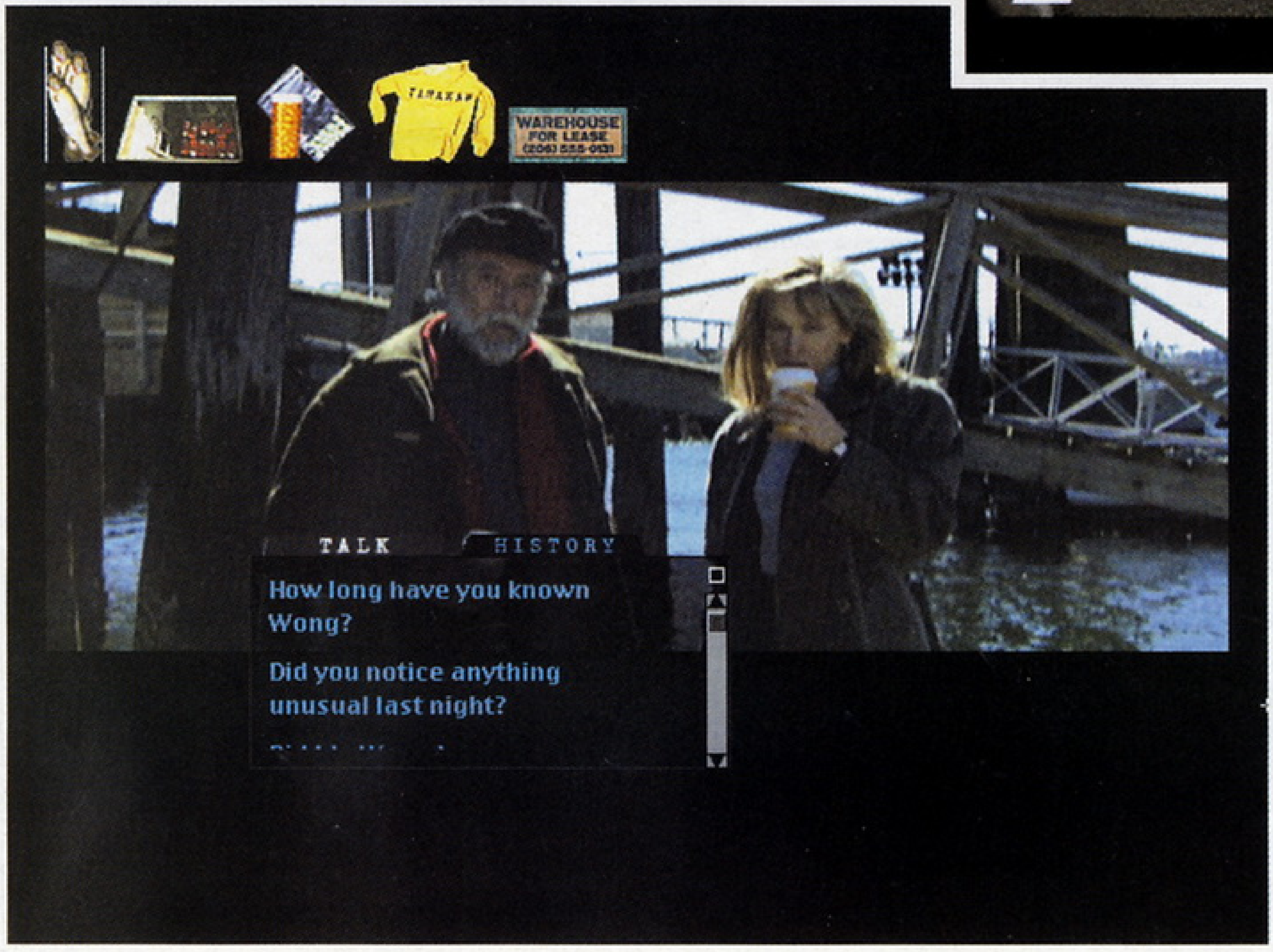


jos. Nici nu apucă bine să vadă cee este cu cenuşa aceea ciudată că se şi năpustesc înăuntru trei oameni înarmaţi care deschid focul asupra celor doi agenţi care se ascund după nişte lăzi. Apoi, înainte de a-ţi da seama de ceea ce s-a întâmplat în realitate, se produce un flash misterios de lumină, se aud nişte strigăte disperate şi totul se termină. Acum…nu, nu vine reclama cu Close-Up ci secvenţa cu regia jocului prezentată în acelaşi stil cu cea de la începutul episoadelor, cu aceleaşi imagini şi cu aceeaşi melodie.

Aşadar iată-vă cu mouse-ul în dreapta, scărpinându-vă scăfârlia cu stânga şi scoţând un „Oh Boy" exact ca Sam Becket din Quantum Leap după un salt prin timp.

Te afli în pielea agentului special Craig Willmore, şi-ţi începi ziua normal, îndreptându-te spre sediul FBI din Seattle pentru a te apuca de lucru la o grămadă de cazuri care mai de care mai ciudate. După ce te întâlneşti cu partenerul tău Mark Cook, afli că viaţa ta este pe cale să ia o întorsătură ciudată, pentru că în biroul tău se află nimeni altul decât Walter Skinner, ce a sosit direct de la Washington şi doreşte să te vadă. În curând vei afla că doi dintre agenţii lui Skinner, Fox Mulder şi Dana Scully, au dispărut de pe suprafaţa pământului în timp ce lucrau la un caz special din zona oraşului Seattle. Singurul fir pe care îl ai este adresa hotelului la care au stat cei doi agenţi, partea cea mai ciudată fiind că hotelul se află undeva în afara oraşului, la câteva mile depărtare. Acolo se dă startul aventurii tale. În acel loc începe un adevărat episod X-Files. La început vei fi ajutat de Skinner în investigarea camerei de hotel în care au stat cei doi agenţi (mă întreb dacă erau două paturi în cameră) şi a depozitului de la începutul jocului. După acest debut, Skinner te părăseşte pentru a merge la Washington să facă anumite teste pe glonţul găsit în depozit. De acum încolo eşti pe cont propriu, lăsându-l pe agentul Cook, partenerul tău, să aibă grijă de cazurile la care lucrai tu înainte. În cele din urmă vei rămâne cu detectivul Mary Astadourian, care se ocupă de anchetarea unei crime şi investigarea unui suspect pe care l-ai interogat în legătură cu incidentul din depozitul de la docuri.





Cum aventura continuă, din ce în ce mai multe dovezi conduc la un grup de traficanţi ruşi. Implicarea acestui grup în orice alt joc ar constitui desigur o poveste de milioane, dar să nu uităm că ne aflăm în The X-Files unde: „Nimic nu este ceea ce pare a fi" – asta parcă era în Twin Peaks…eh!…tot pe'acolo.

De-a lungul jocului vei deveni din ce în ce mai neîncrezător în cei din jurul tău („Trust no one" vă spune ceva?). Este Astadourian un fel de spion sau are ceva de ascuns? Care este povestea lui Cook?

Acum că ați aflat cam despre ce este vorba în joc, am zis să vă prezint și niște detalii tehnice în ceea ce privește grafica, interfața, jucabilitatea, efectele sonore, muzica, și câteva la modul general.

Grafica jocului este realizată ca un film interactiv și are multe secvețe cinematografice de calitate. Fiind făcut de **Fox Interactive,** jocul are o grămadă de efecte speciale pe care nu le întâlnim în orice aventure. Tot ceea ce ține de grafică poate fi configurat aproape în totalitate. Jucătorul poate să aleagă vă vadă toate animațiile sau numai unele, de exemplu se poate renunța la valurile mării sau la animațiile legate de datul paginii prin anumite cărți. Dacă această opțiune este pe „On", mișcarea cursorului este încetinită mult, ceea ce este cam agasant. Dacă este pe „Off", pierdeți orice mișcare și vă aflați într-un mediu static ,dar jocul rulează la o viteză acceptabilă.

Ceea ce se poate critica cel mai mult la un adventure de genul *The X-Files*, este faptul că este făcut în întregime ca un film interactiv, designul elementelor devine slăbuț datorită unor roluri prost interpretate, precum și cel al costumelor și al producției în general. Dar nu vă speriați, *The X-Files* este excepția care confirmă regula, jocul actorilor atât din serial cât și din joc este de cea mai bună calitate, iar decorurile și costumele sunt bine realizate și autentice. În ceea ce privește grafica, în *The X-Files* ai posibilitatea de a introduce niște mesaje (subliminal messages) care apar ca un flash în timpul jocului și te influențează în subconștient.... ăăăă... acum trebuie să mă duc pe acoperiș și să fac ca un cocoș.... ăăă.

Interface: După cum evoluează jocurile de aventură, *The X-Files* are o interfață standard (ca să spun așa), are și părți slabe dar și părți bune. Jocul este foarte configurabil ceea ce se adaugă la părțile bune, jucătorul având posibilitatea să aleagă dintr-o varietate largă de opțiuni video și audio, chiar și setări generale de genul „Best Performance" sau „Best Quality". Inventarul este foarte ușor de folosit, atât de ușor încât este ciudat că alte jocuri de aventură nu au prea folosit un astfel de sistem. În partea de jos a ecranului se află o listă întreagă cu obiectele pe care le ai (reprezentate printr-un fel de mici iconograme, vezi poze). Selectând un obiect din listă, cum ar fi de exemplu șperaclul, click-ul mouse-ului activează obiectul respectiv. Odată activ, o reprezentare a obiectului va apărea pe ecranul principal dacă obiectul poate fi folosit. Așadar, dacă găsești un glonț și pungulițele pentru dovezi sunt active, cursorul se va transforma în acestea dacă îl veți mișca peste glonț, același sistem aplicându-se pentru orice alt obiect. Petru a dezactiva un obiect din inventar, tot ceea ce trebuie să faci este să miști cursorul înapoi în josul ecranului. Totuși, există și niște dezavantaje ale interfeței. Când vrei să te deplasezi, în unele medii ai libertate de mișcare de 90 de grade iar în altele de 180 de grade. Acest lucru poate produce multe confuzii; atunci când crezi că te-ai întors spre dreapta, te-ai întors de fapt de tot și te vei îndrepta în aceeași direcție din care vii. Totul devine și mai confuz atunci când te afli în încăperi întunecate, cum ar fi pe un vapor unde toate încăperile par la fel. Interfața nu are de loc flexibilitate în ceea ce privește opțiunile jucătorului. De multe ori pentru a face un anumit lucru va trebui să îl faci într-un anume mod și într-un anume loc (ceva de genul...folosesc ac pe balon și balonul se sparge dar dacă folosesc balonul pe ac nu se mai sparge...cam așa ceva). De exemplu, vei reuși să găsești un indiciu pe jos numai dacă stai orientat într-o anumită direcție (din dreapta există dar din stânga nu...hmpf...). Un alt exemplu mai ciudat ar fi acela când trebuie să te întâlnești cu John Amis, de la laboratorul de criminologie. Te duci la el în birou și nu este acolo așa că trebuie să-i dai un telefon înainte... să-i lași un mesaj în birou. Până la urmă, realizezi că tot ceea ce trebuia să faci era să-l telefonezi...dar nu de oriunde, ci dintr-un anume loc. Astfel de incidente nu se prea întâmplă, dar dacă apar sunt de-a dreptul agasante.

Jucabilitatea în The X-Files poate fi comparată cel mai bine cu jocul de spionaj Spycraft, de la Activision, și Blade Runner de la Westwood, bazat pe filmul cu același nume. Ca agent FBI, îți vei petrece majoritatea timpului urmând orice fir găsești în cazul la care lucrezi, interogând martori, examinând indiciile și locurile unde au loc crime. Jocul este făcut în așa fel încât să te simți exact ca un agent federal care lucrează până la extenuare. În timpul zilei îți vezi de treburi, și din când în când vei mai trece pe la laboratorul de criminalistică pentru a lăsa la analizare dovezile adunate. Rezultatele le vei afla la sfârșitul zilei vorbind cu Shanks, care te va ajuta totodată să revezi dovezile adunate și notițele pentru un fel de sumă a zilei. Dacă reușești să obții de la el „Looks pretty complete to me, son!" atunci vei ști că ai terminat pe ziua respectivă. După lucru te duci spre casă pentru a te odihni și a mai butona la computer după niște detalii legate de anumite persoane și locuri... poate un Solitaire ceva? Apoi aștepți să bată cineva la ușă sau te duci să te culci.

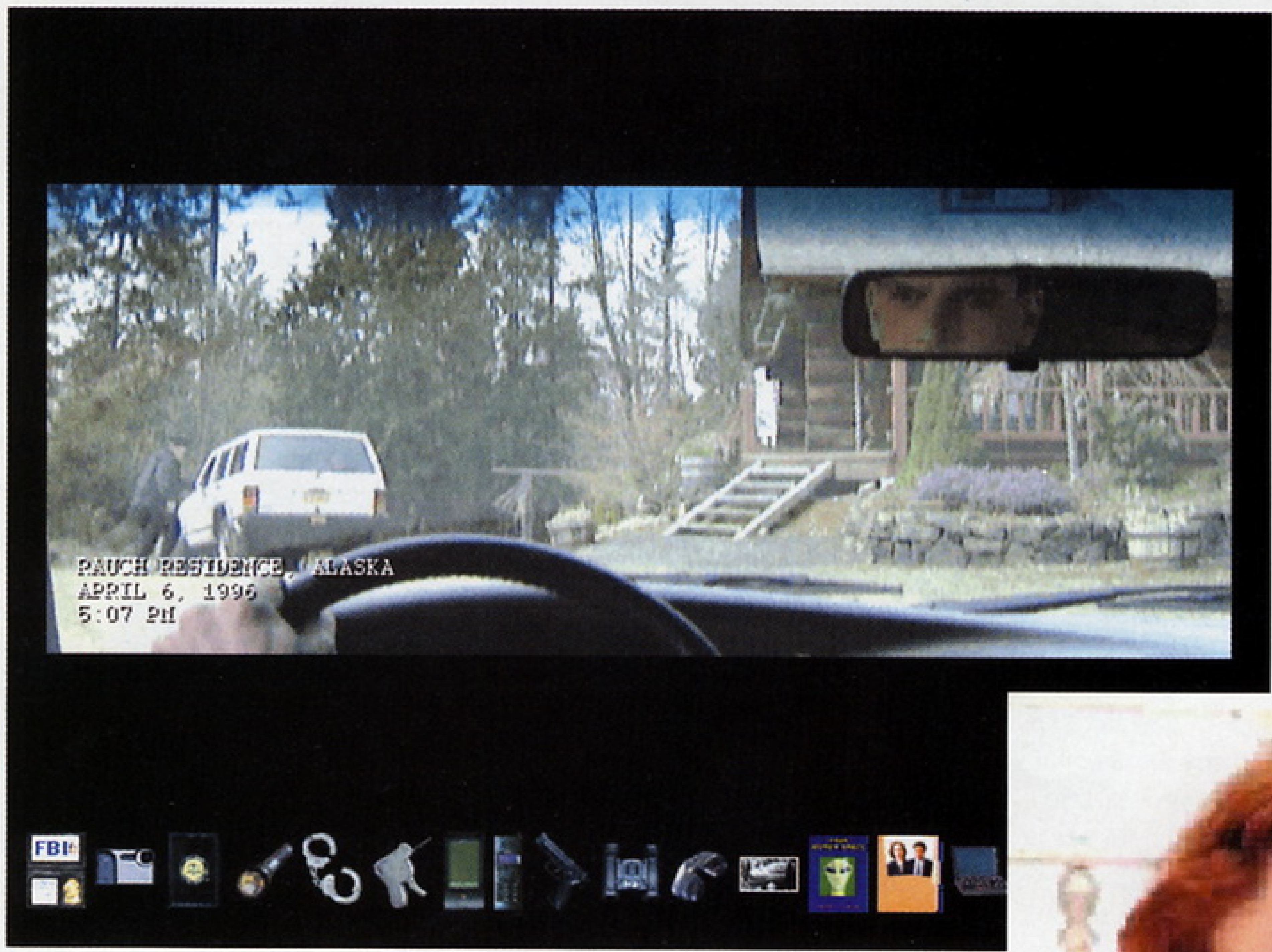
Jocul ar fi putut să fie ceva mai interactiv...Cursul jocului este determinat ca și deciziile pe care le iei, și nu variază foarte mult... este ca o carte interactivă în care tu decizi pe unde și cum o iei, dar asta nu afectează prea mult cursul evenimentelor. Există și acțiune în joc, și situații limită de genul deciziilor pe viață și pe moarte, dar aceste evenimente nu se prea înghesuie.

Efectele sonore din *The X-Files* sunt foarte asemănătoare cu cele întâlnite prin episoadele de la TV, pentru că jocul se constituie ca un film, iar efectele vin sub formă digitală. Sunt și sunete de mediu înconjurător pentru a crea o atmosferă cât mai potrivită (cântă păsărele, se aude traficul... deși se mai puteau adăuga și altele). Se mai întâmplă să te trezești verificând volumul boxelor având impresia că le-ai închis din întâmplare, dar ajungi la concluzia că în camera în care te afli nu există sunete de ambianță.

Muzica din *The X-Files,* deși ajută în unele secvențe la desăvârșirea atmosferei, are și ea unele probleme, la fel ca și efectele sonore. Și muzica sună destul de familiar...hmm seamănă cu cea din Zork Nemesis. S-ar putea să nu fie exact aceeași muzică, dar este destul de asemănătoare pentru a te pune pe gânduri în ceea ce privește originalitatea.

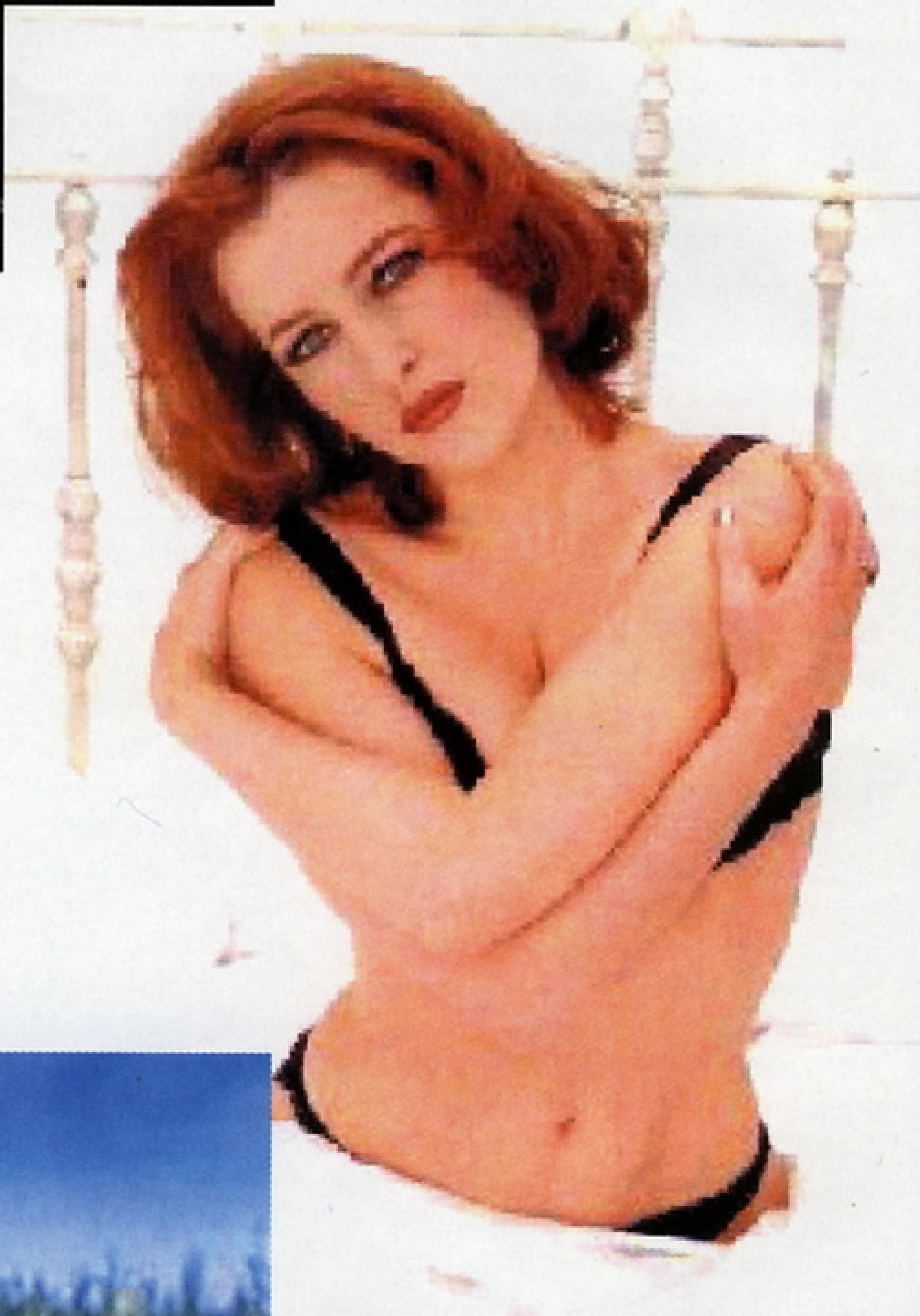
Inteligența și dificultatea: *The X-Files* nu este un joc foarte greu așa că le permite și jucătorilor mai puțin pasionați de aventuri să-l joace. Slavă cerului că dificultatea jocului nu se bazează pe rezolvarea unor puzzle-uri ci pe viața de agent FBI în general. Trebuie să fii deștept și să interpretezi cum trebuie fiecare dovadă și fiecare lucru nou de care dai în drumul tău. Pentru a fi mai cu moț, jocul are și o opțiune specială în ceea ce privește AI-ul, aceasta putând fi setată „on" și „off" oricând în joc. Când este activă, se creează un fel de iconogramă verde care apare pe ecran atunci când te afli într-un loc foarte important din joc. Dacă te împotmolești, tot ceea ce trebuie să faci este să apeși pe iconograma respectivă și o mică secvență animată va apărea în partea de jos a ecranului indicându-ți ceea ce trebuie să faci. Această opțiune este excelentă, eliminând nevoia unui „walkthrough".

În general, nu aș putea spune că *The X-Files* este un joc mai tare decât Blade Runner. Este un joc mai bun decât majoritatea adventure-urilor de pe piață la ora actuală. *The X-Files* este ca un episod interactiv, care conține mai toate elementele unui film de calitate, așa cum se așteaptă de la Chris Carter. Câteodată îți dorești mai puțină poveste și mai multă interacțiune, dar dacă te lași acaparat de misterul din joc, va fi ușor să-i ierți orice păcat. Pe viitor mai așteptăm și alte jocuri bazate pe Dosarele X, cu stil și suspans la maxim, dar cu mai multă interacțiune și cu mai mult accent pe personajele principale, Fox Mulder și (în special) Dana Scully.



Pare aproape prea sincer în eforturile sale de a te ajuta în găsirea celor doi agenți. Apoi, ai impresia că cineva de sus este interesat în ceea ce faci și te ține sub observație.

Pe moment ce misterul continuă, realizezi cât de multe elemente din Dosarele X au fost împletite în intriga jocului. Spre deosebire de alte jocuri care au împrumutat doar numele unor filme de televiziune, jocul The X-Files oferă aproape sută la sută feeling-ul așteptat de gameri. Este de asemenea important de remarcat că acțiunea are loc în anul 1996, așadar se integrează în cursul evenimentelor din film, multe dintre personajele din serial fiind prezente în joc și având un rol important în ancheta ta. Pe lângă Mulder, Scully și Skinner vă puteți aștepta să-i întâlniți pe Frohike, Byers și Lanly (din grupul „Lone Gunmen"), misteriosul informator cunoscut numai sub numele de „X", „Cancer Man" și chiar pe agentul Pendrell care pare foarte îngrijorat de absența agentului special Scully (mă întreb de ce...de fapt este ușor de intuit...adică și eu aș fi). Pe lângă toți aceștia mai apare și un alt personaj cu ochii negrii, dar să nu vă stric distracția.





Ca joc, The X-Files...

...merge destul de bine, dar totul depinde de caracterul personajului pe care-l joci, agentul special Craig Willmore. Este un personaj bine definit în joc, are și un trecut, este divorțat și ar fi în stare să muncească zi și noapte la orice caz special care-i cade în mână, și pe lângă acestea, mai are și o fetiță, Elizabeth, pe care reușește să o viziteze foarte rar. Multe din gândurile și sentimentele lui pot fi citite în jurnalul său în care sunt înscrise noi rânduri în fiecare dimineață. Tot din jurnal afli despre frustrările pe care le are în legătură cu separarea de fiica sa, despre atracția sa față de detectivul care-l ajută, Astadourian, precum și despre gândurile la o importantă carieră ca agent după rezolvarea acestui caz. Toate acestea dovedesc că cel ce joacă rolul lui Willmore este un actor de calitate, ca mai toți actorii din joc, ceea ce nu se întâmplă în toate aventurile care ies pe piață.

Ca agent FBI vei avea acces la tot echipamentul de care ai nevoie în rezolvarea unui astfel de caz. Printre aceste obiecte se numără nelipsita



lanternă, pentru a cotrobăi prin camere întunecate; echipamentul care ajută la aplicarea legii – insigna ta de agent, arma din dotare, pungulițele speciale pentru colectarea dovezilor, un celular (Coniex Gău – Ce-i al meu nu-i și al tău, just kidding) și cătușe; bineînțeles aveți și alte obiecte mai speciale (tot ceea ce există în jocul acesta este special – agenți, cazuri, dovezi, obiecte…totul) cum ar fi niște ochelari pentru a vedea pe timp de noapte, un șperaclu, un binoclu foarte puternic și un aparat de fotografiat digital. Atât la sediul FBI cât și în apartamentul lui Willmore, aveți acces la un computer cu cinci funcții unice: The Intelligence Network Gateway, sau ING, de fapt o bază de date a FBI-ului care poate fi folosită pentru a descoperi câte ceva despre anumite persoane, numere de telefon, numerele de înmatriculare a mașinilor și amprente. Mai aveți acces la Media Database, care vă dă acces la anumite detalii legate de niște cazuri mai ciudate, cum ar fi poze cu OZN-uri. Un Photo Viewer, cu care puteți vedea toate pozele pe care le luați cu aparatul de fotografiat digital; un serviciu de E-mail; și un All Points Bulletin – unde verificați tot ceea ce ați aflat și ceea ce aveți de făcut. La drum veți avea un mini computer PDA (Personal Digital Assistant, probabil și acesta foarte special) cu care verificați contul de E-mail, o hartă cu ajutorul căreia săriți de la o locație la alta, notițele, adresele și telefoanele păstrându-le tot cu ajutorul acestui PDA.

Cam atât vă pot spune despre joc și despre cum se desfășoară acțiunea pentru că dacă v-aș spune mai mult aș strica tot farmecul jocului și nu este cazul. O să scriem probabil și un walkthrough pentru cei care nu au reușit să termine jocul și s-au împotmolit pe undeva, dar până atunci…

Jocul se constituie ca o experiență excelentă și trebuie să recunosc că sunt un mare fan al Dosarelor X, și cunosc destule lucruri pentru a-mi da seama de ceea ce se petrece prin joc și pentru a fi atent la anumite detalii. Pentru cei care nu știu toate aceste amănunte, jocul va fi puțin mai greu.

Oricum jocul este destul de bun pentru a se înscrie pe locurile fruntașe în topurile de adventure. Și nu trebuie să fi chiar un fan înnebunit al serialului sau un paranoic ca să-ți placă jocul.

Sergio



LEVEL DATA

Producător: Fox Interactive
Distribuitor: Fox Interactive
Hardware: Pentium 166MHz, 32 MB
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Windows 95, Mac

Rage of Mages

Surprinzător, dar iată că ruşii pot face şi altceva în afară de bombe atomice. Un RPG combinat cu strategie, într-o grafică remarcabilă

Monolith Production este cunoscut îndeosebi datorită engine-ului 3D LithTech sau a unor jocuri de acțiune precum Blood, însă aceasta nu i-a împiedicat să abordeze și alte genuri. Și ce altă metodă mai ușoară pentru a realiza acest lucru, decât să distribuie un joc produs deja de o altă firmă. În acest caz este vorba despre *Rage of Mages* și de firma rusească **Nival Entertainment**. Este într-adevăr un salt enorm, de la Caleb The Chosen (Blood 2) la pădurile înfricoșătoare ale Rusiei. Lansat inițial sub numele de *Allods* de către **Buka Entertainment** (tot din Rusia), jocul este un hibrid între RTS și RPG. Transportat într-o lume nouă și ciudată, jucătorul își alege unul din cele patru tipuri de personaje -- luptător, arcaș, vrăjitor sau hoț, – și pornește într-o mulțime de misiuni. În joc sunt peste 30 de astfel de quest-uri, variind de la escortarea unor persoane până la exterminarea hoardelor de bad guys. Luptele se dau în genul celor din Warcraft II, dar cu mult mai puține unități. Acestea sunt în schimb mult mai detaliate, mai ales când în luptă intră și personajele principale (poți introduce în luptă eroi sau simplii mercenari). În orașe poți cumpăra arme, armuri, magii sau poți upgrada eroii prin antrenamente și o mulțime de alte lucruri specifice RPG-ului. Cu timpul, personajele principale vor deveni extrem de dibace, dar și misiunile vor crește în dificultate.

Ruşii dau mâna cu americanii

Ciudat, nu? Dar chiar așa s-a întâmplat. **Buka Entertainment** a fost fondată undeva în Rusia în 1993. Principala lor activitate consta în producerea și distribuirea de soft. Intrând un an mai târziu în industria jocurilor, și-au stabilit relativ rapid contacte cu unele dintre cele mai mari firme distribuitoare din lume și s-au ocupat de distribuția de jocuri în Rusia. **Nival Entertainment** a fost formată în 1996 de o echipă de la Mir-Dialogue, pentru a se ocupa special de jocuri. În 1996 au și produs primul lor joc, Sea Legends, distribuit în Europa și SUA de către Ocean Software. **Nival Entertainment** produce jocuri de înaltă calitate atât pentru piața rusească cât și pentru restul lumii, și de aceea și-a câștigat un renume deosebit, datorat seriozității, timpului redus de lucru și calității produselor. Iată de ce, atunci când au căutat un distribuitor pentru ultima lor apariție, *Rage of Mages*, au fost asaltați cu oferte. Dintre toate, s-au oprit asupra celei de la Monolith Production, și iată că până la urmă războiul rece s-a terminat.

Verry good, tavarişi

Ceea ce ne izbește în primul rând la acest joc este cât de frumos arată. Când l-am văzut, mi-am zis: În sfârșit iată un joc cu adevărat RPG. Multitudinea de detalii și conținutul extrem de bogat sunt de-a dreptul fantastice. Am știut atunci că fanii RPG din întreaga lume vor juca Rage of Mages. Cu lupte în timp real și imagini desprinse parcă din picturile renascentiste, Rage of Mages va satisface din plin fanii genului, care au cam fost privați în ultimul timp de jocuri de calitate. Extinzând granițele RPG-ului, Rage of Mages ne oferă o grafică pe 16 biți, cu o viziune





izometrică asupra terenului, efecte vizuale (şi ele în real-time) şi, un lucru bine venit, legile fizicii sunt respectate. Dealurile, copacii, ce mai, întregul peisaj este MAGNIFIC. Cu personaje şi creaturi unice, inspirate din folclorul rus, povestea aduce o undă de prospeţime genului fantastic RPG. Modul de joc este mult uşurat şi cu atât mai antrenant, iar interfaţa este destul de uşor de folosit. Selectezi, te mişti şi ataci ca în orice joc RPG, aduni tot felul de obiecte, deprinzi anumite abilităţi, angajezi luptători. Jucătorul poate salva în orice moment, fapt ce diminuează mult frustrarea datorată dificultăţii şi numărului mare de quest-uri prezente în joc. De asemenea, jucătorii au o mulţime de alte opţiuni, în ceea ce priveşte armele, magiile şi strategia de luptă. 300 de tipuri diferite de arme şi armuri, vă sunt suficiente? Asta pe lângă o mulţime de papirusuri şi potion-uri, magii şi abilităţi.

5 domenii de magii vă oferă o mulţime de astfel de „arme" şi efecte vizuale. Nici inamicii nu se lasă mai prejos, în drumul tău fiind nevoit să expediezi într-o lume mai bună peste 50 de astfel de creaturi, care de care mai ciudate şi mai periculoase. Dar ce este un joc fără AI? În Rage of Mages, AI-ul se adaptează la experienţa şi calităţile jucătorului. Revenind la ceea ce îţi oferă jocul, poţi angaja trupe de mercenari, poţi recruta aliaţi, poţi vinde şi cumpăra obiecte, iar dacă ai un prieten, poţi juca în multiplayer. Multiplayer-ul nu permite jucătorilor să se integreze în povestea jocului, dar cei 16 jucători se pot confrunta într-o mulţime de scenarii. Personajele din multiplayer se vor putea dezvolta la fel ca şi în versiunea single, şi există un număr mare de ocazii pentru jafuri şi alte metode de „evoluţie". Clădirile pot căpăta uneori importanţă vitală. De exemplu, în mijlocul hărţii se poate afla unicul magazin de armament (sau han) de unde să angajezi mercenari. Un alt punct tare al multiplayer-ului ar fi modul de interacţiune dintre jucători, felul în care se aliază şi se luptă între ei. În multe situaţii, luptele trebuie planificate cu grijă dinainte, pentru a avea sorţi de izbândă. Ca fapt divers, dacă te uiţi atent la eroi în timpul acestor lupte, le poţi vedea echipamentul din dotare, echipament pe care tu l-ai oferit.

La o grafică ce te lasă mască, se adaugă un fond sonor de excepţie, ce se integrează perfect cu atmosfera jocului. Ca să nu mai spun de plăcerea pe care am avut-o atunci când i-am auzit pe eroi vorbind engleza cu un superb accent rusesc. Ciripit de păsărele, urlete de lupi, troznete şi fulgere vin să completeze partea sonoră a jocului.

Vine, vine

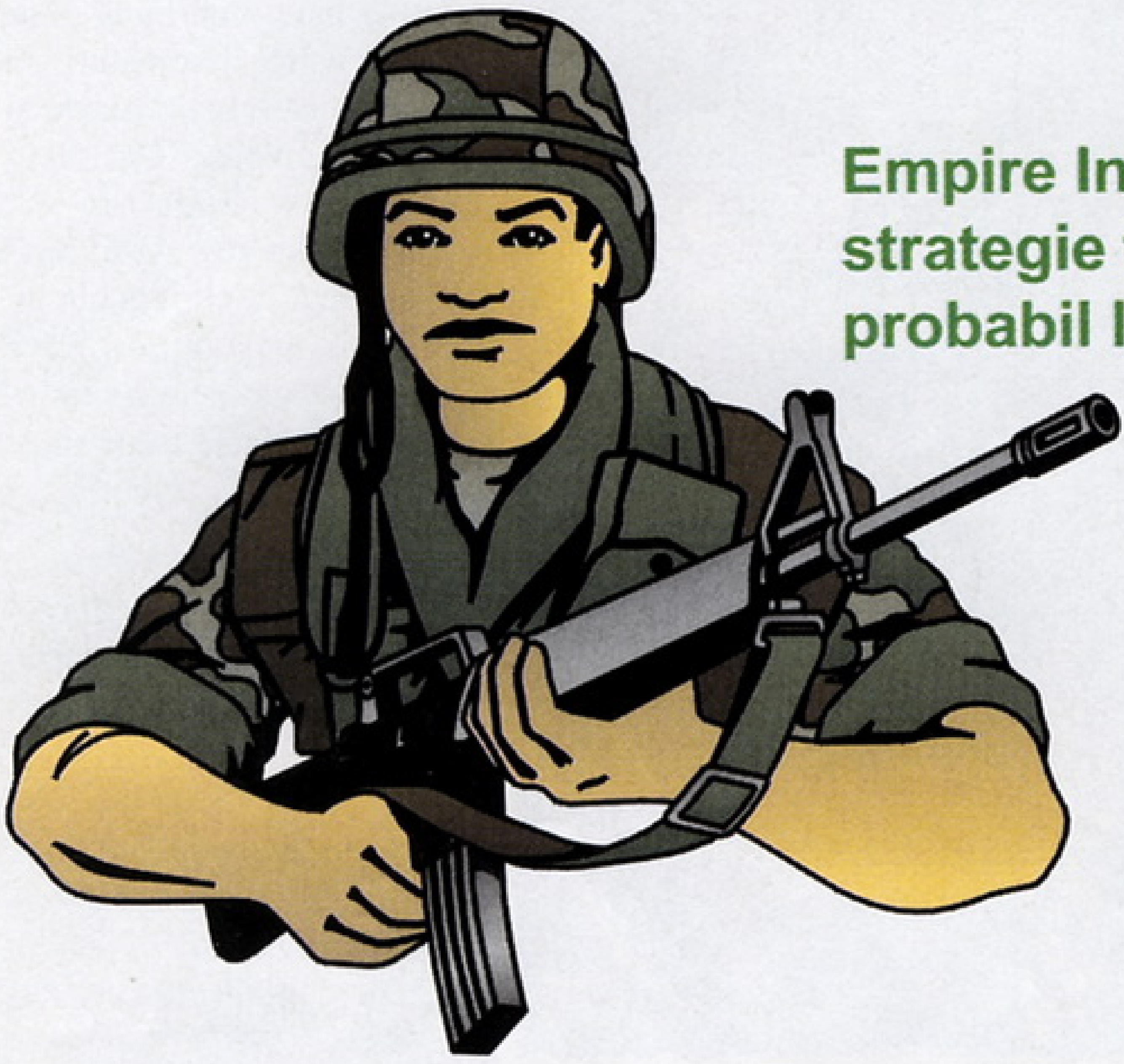
Rage of Mages este de mult terminat în Rusia, dar o versiune alfa de-abia acum a fost lansată de către Monolith Production. Lansarea jocului este anunţată cu mult tam-tam pentru luna septembrie, deşi acesta este deja un succes indubitabil în ţara mamă, Rusia. Chiar dacă scenariul nu este întru-totul original, cu siguranţă se va juca. În versiunea alfa arată extraordinar de bine, o calitate rar întâlnită la jocurile pentru acasă. Verdictul final îl vom da atunci când vom avea pe masă varianta finală a Rage of Mages, dar, ca urmare a succesului obţinut de jocuri ca Diablo sau Warcraft II, este posibil ca şi acest joc să facă ravagii în topurile gamer-ilor.

Claude

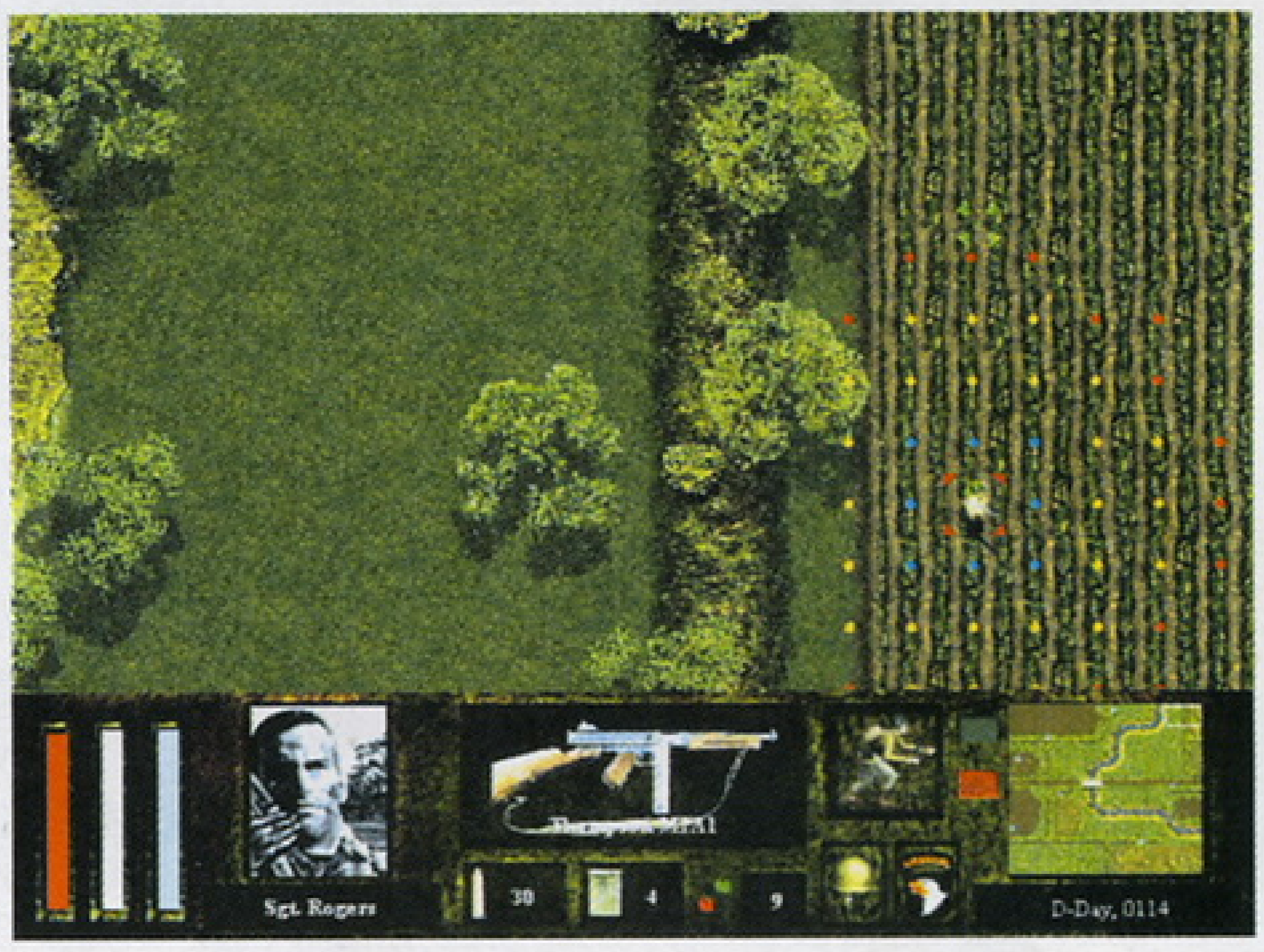
LEVEL DATA

Producător: Nival Entertainment
Distribuitor: Monolith Production
Hardware: Pentium 166MHz, 32 MB
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Windows 95

101: The 101st Airborne in Normandy



Empire Interactive va arunca pe piață un alt fel de strategie turn-based. Aceasta va revoluționa probabil lumea strategiilor, atât prin concept cât și prin realizare.



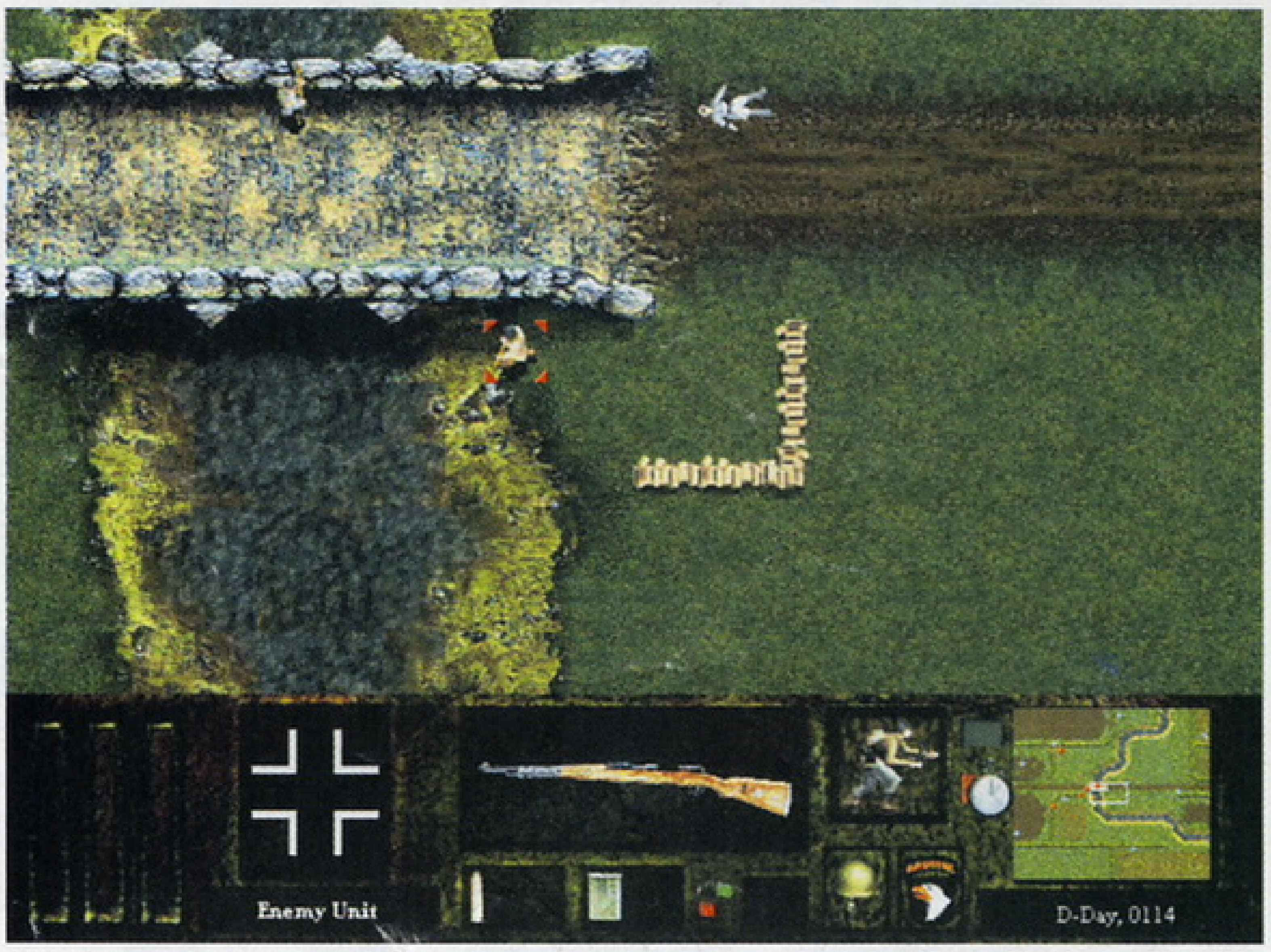
V-a plăcut jocul *Soldiers at War* de la SSI? OK, atunci ar trebui să aruncați o privire asupra a ceea ce au de gând cei de la Empire. Poate ați apreciat și realismul din *Close Combat II: A Bridge Too Far*. Ei, închipuiți-vă că *101: The 101st Airborne in Normandy* va fi și mai și (vorbele producătorului!). Soldați, lustruiți-vă cizmele și ascultați instrucțiunile de mai jos. Poate vă vor îndruma în căutarea unui joc care promite ceva măreț.

101: The 101st Airborne in Normandy este prin excelență o strategie turn-based, în care gamerul preia rolul unei trupe de elită. Până aici totul pare cunoscut și nu există nimic neobișnuit. Bomba vine în momentul în care afli că vor exista elemente ce vor promova un joc cu un realism deosebit. *101: The 101st Airborne in Normandy* simulează luptele dintre paratrupele americane și wehrmacht-ul german, din prima săptămână a invaziei aliaților în Franța. Trupa care se află sub conducerea ta constă din 18 parașutiști, aceștia fiind fie soldați obișnuiți, fie soldați cu experiență și cu o carieră impresionantă. Bineînțeles că performanțele soldaților vor fi cu atât mai mari cu cât aceștia au un nivel de pregătire mai avansat. De asemenea, indivizii sunt cu atât mai buni cu cât dispun de un echipament mai modern. Așadar, odată ce ai obținut o echipă trebuie să o dotezi cu cele mai bune arme ale momentului. Nu este vorba aici doar de mitraliere Thompson sau grenade, ci și de muniție, rații de mâncare, corturi, lopeți... știți voi, toate chestiile necesare unei trupe de elită. Și nu trebuie să uitați nici de uneltele necesare curățării armelor. În plus, trebuie să vă îngrijiți și de moralul trupelor. În acest sens, soldații vor trebui obligați uneori să nu mai fumeze (aviz amatorilor), deorece este arhicunoscut faptul că fumatul dăunează sănătății și provoacă chiar și stări depresive. Hm, ar trebui să iau aminte la chestia asta și să nu mai bag în mine atâtea pachete de țigări. Oricum, eu numai stări depresive nu am.

Așa, după ce ați făcut toate pregătirile... la luptă băieți! După un mic zbor tre' să-ți duci trupa pe teritoriul Normandiei și să începi lupta



sângeroasă cu germanii. Ei, acum că-ți mai mor ceva trupeți, nu-i bai, că la întoarcere tu primești decorații pentru misiunile încheiate cu bine, iar morții primesc câte o floare din partea ta și a celor dragi. Frumos, nu? În total există nouă misiuni (campanii), fiecare având diverse obiective. Se pare că există totul începând de la diverse ambuscade la distrugerea unor obiective importante.

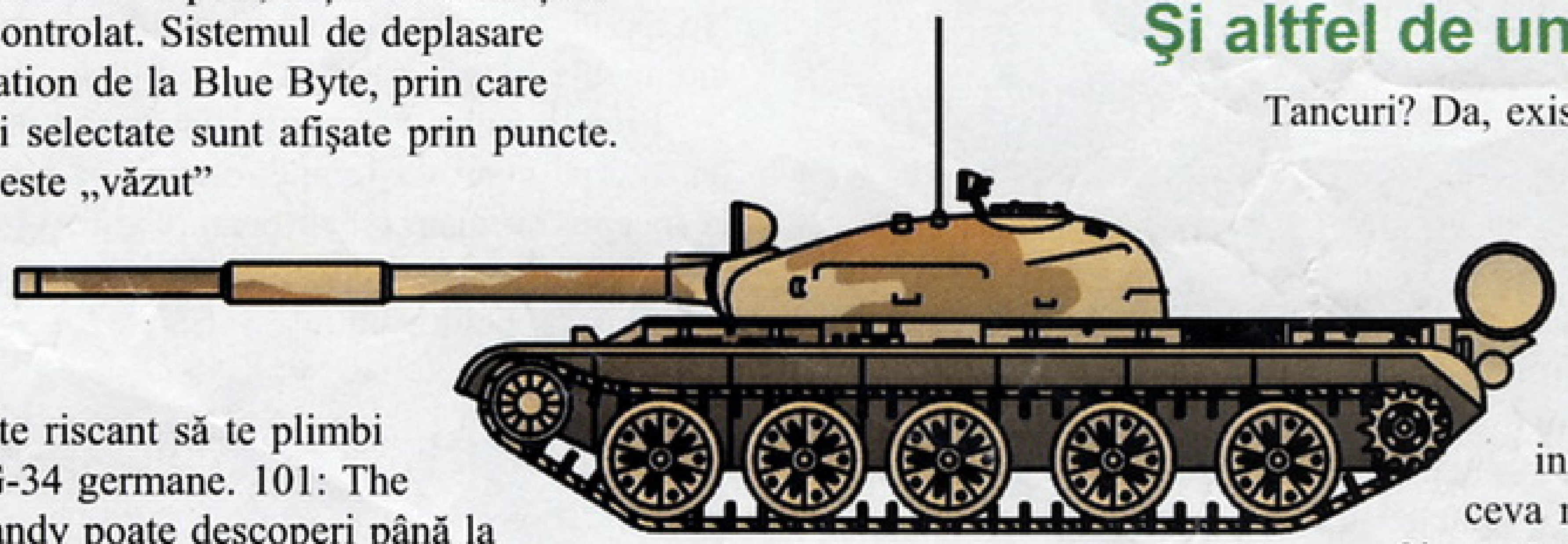


Hei, yo... pe aici, nu pe acolo!

Oamenii se deplasează pe hartă, căutând obiectivele, improvizând, adaptând și omorând. În fiecare campanie vor exista până la două submisiuni. De exemplu, s-ar putea ca scopul tău să fie acela de a ataca trupele germane aflate în drum spre plajele Normandiei și între timp poți descoperi un pilot care are nevoie de ajutor. În plus, de-a lungul drumului vei avea probabil de-a face cu capacane întinse la tot pasul ceea va duce probabil la pierderea soldaților tăi. Este ca și cum am fi martori la un wargame cu un mic iz de role-playing, cu puțin mai multă aventură. Modul de luptă și rutinele de deplasare sunt similare cu cele din *Soldiers at War*, un lucru pozitiv de altfel. Fiecare soldat are un număr limitat de mișcări, în cadrul acestora putând trage sau deplasa, camufla etc. La fel ca-n *Wages of War* (sau *Final Fantasy VII*) inițiativa soldatului determină momentul când acesta va ataca. În plus, acțiunile soldaților sunt extrem de ușor de controlat. Sistemul de deplasare amintește de jocul Incubation de la Blue Byte, prin care mișcările permise unității selectate sunt afișate prin puncte. În cazul în care soldatul este „văzut" de o unitate inamică, va apărea afișat un mic ochi. Este un sistem simplu și elegant.

Într-adevăr, este foarte riscant să te plimbi prin fața unei unități MG-34 germane. 101: The 101st Airborne in Normandy poate descoperi până la 47 de zone care ar putea fi atinse de un glonț inamic. De exemplu, în Quake se poate vedea foarte clar dacă un glonț atinge piciorul inamicului. La fel este și aici, se pot face răni superficiale sau mortale. Dacă un soldat de-al tău a fost lovit în picior, acesta se va deplasa mult mai încet sau dacă va fi lovit în mână va trage imprecis sau chiar deloc. Cel mai important este aspectul prin care soldații pot renunța la luptă cu mult înainte ca trupul acestora să fie afectat în vreun fel. Sunetele, atacul artileriilor inamice, o dezertare a unei camarad de arme și focul îndrăcit al tancurilor poate duce în cele din urmă la scăderea moralului soldaților. Rezultatul: dezertarea sau chiar predarea acestora.

Și altfel de unități?



Tancuri? Da, există... și chiar o grămadă. Nu lipsesc Tiger-urile și Phanter-urile. Sigur că în Normandia nu au existat unități blindate – nu în timpul Zilei D – însă ISI le-a inclus în joc pentru ceva mai multă distracție. Sigur că nu lipsesc nici trupele blindate care au drept rol principal ajutarea trupelor tale terestre. Din păcate numai AI-ul conduce aceste unități – un lucru destul de nasol!

Din fericire, gamerii vor descoperi o mulțime de posibilități de camuflare. Clădirile, tancurile distruse, copacii, butoaiele, etc. pot deveni pentru soldați o serie de elemente care pot ascunde unitățile de privirile indiscrete ale inamicilor.

Ferestrele tactice aduc aminte de Close Combat: A Bridge Too Far. Tu ești un zeu care privește cum se desfășoară luptele sub îndrumarea ta. Producătorii s-au străduit să realizeze un simulator cât mai real, iar versiunea alfa a acestui joc chiar demonstrează acest lucru. Oricum, în acest stadiu vă pot spune că este cea mai „adevărată" strategie turn-based pe care-am văzut-o până acum. S-ar putea ca ISI să lanseze cât de curând un fel de bombă cu hidrogen în rândul gamerilor. We'll see!

Mr. President



LEVEL DATA

Producător: Interactive Simulations
Distribuitor: Empire Interactive
Hardware: Pentium 166MHz, 32 MB
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Windows 95

M.A.X. 2



Lupte, lupte şi iar lupte … dar este *MAX2* mai bun decât Total Annihilation? Citiţi şi decideţi!



Strategia şi povestea plină de intrigi fac din *MAX2* (cei vinovaţi cu jocul sunt cei de la Interplay) un joc interesant care aduce noutăţi în domeniu.

MAX2 este evident o continuare a jocului MAX (Mechanized Assault and eXploration), continuare în care jucătorii vor forma o alianţă numită Concord, mai mult o înţelegere destul instabilă, care va fi „testată" de-a lungul misiunilor.

The Game

MAX2 nu este în totalitate un RTS sau un joc de tactică, permiţând jucătorilor să aleagă între real-time şi turn-based strategy. Acum întâlnim pe piaţă tot mai multe strategii real-time, iar unele firmele au început să ofere chiar şi strategii turn-based clasice, acestea fiind destul de căutate de unii gameri. MAX2 are noroc din ambele puncte de vedere, jucătorii având la dispoziţie posibilitatea de a alege. Jocul este foarte configurabil şi vă va permite multe şmecherii care vor contribui cu siguranţă la farmecul jocului. Unele opţiuni vă vor fi mai mult sau mai puţin utile, asta depinzând de îndemânarea şi priceperea voastră. De exemplu pauzele…Dacă nu vreţi să jucaţi în turn-based ci în real-time, dar sunteţi începător în ceea ce priveşte RTS-urile, atunci puteţi alege ca jocul să intre într-o pauză de fiecare dată când selectaţi o unitate, având astfel posibilitatea de a da comenzi unităţilor fără a vă grăbi. Sau mai puteţi alege ca jocul să intre într-o pauză atunci când întâlniţi o unitate inamică, şi din nou veţi avea timpul necesar pentru a lua deciziile corecte. Problema este (părerea mea proprie şi personală) că aceste opţiuni răpesc foarte mult din farmecul jocului şi din satisfacţia pe care ar putea s-o ofere o victorie „pe bune". Chiar ieri jucam un Quake2 ca la carte şi, fiind beznă şi întuneric în cameră, era să fac de câteva ori un stop cardiac. Acest feeling dispare odată cu întreruperile de joc. Imaginaţi-vă, nu ar mai fi decizii luate pe muchie de cuţit, la limită, nu ar mai fi ambuscade, disperare, frustrare, nu …ar fi un joc destul de monoton şi plictisitor, aşa, ca şahul. Nu zic că nu este interesant, şahul este unul dintre cele mai inteligente jocuri, dar MAX2… nu se vrea joc de şah.

Primele patru campanii sunt foarte uşoare şi se constituie ca un tutorial pentru a-l pune în temă pe jucător. Unele lupte se duc la început cu nişte rebeli oameni care s-au opus iniţial înţelegerii cu Concord-ul, dar care în cele din urmă încep să-ţi ofere ajutor împotriva rebelilor numiţi Sheevat. Fiecare misiune are un obiectiv clar care





trebuie urmat pentru a putea trece la următoarea campanie. În joc sunt patru campanii. Primele trei au câte nouă misiuni de terminat, iar a patra are 23 de misiuni complexe pe care trebuie să le terminaţi.

Pe aici şi pe dincolo

Acţiunea în *MAX2* nu se desfăşoară numai pe pământ. Misiunile au loc pe

De-a lungul mileniilor, oamenii nu aveau nici o idee cum arătau unele rase ce făceau parte din Concord.

Principalul contact cu alte rase ale Concord-ului se făceau prin intermediul piloţilor şi cel al diplomaţilor din M.A.X. care suportau stresul de a călători prin hiper-spaţiu. Numai după Rebeliune (Rebellion) şi eventual după victoria oamenilor, rasa umană a venit în contact cu celelate rase şi a început să afle câte ceva despre ele. La început, erau numai trei rase în Concord (Beaker, Kamren, şi Elan) dar după un timp s-a ajuns la 17 rase. Cu toate acestea, unele dintre acestea au degenerat foarte mult şi au ajuns să nu mai aibă prea multe contacte cu Concord-ul. Câteodată mai apărea câte un reprezentant într-o navă M.A.X. pentru a-şi exercita vechile drepturi. De obicei, aceşti aventurieri sunt puşi într-un somn criogenic şi-l lasă pe pilot să-i ducă în alte locuri.

The BEAKER

Nimeni nu ştie sigur cum a arătat această rasă la origine. Se spune că sunt cei care au descoperit iniţial procedura M.A.X. (Mechanized Assault and eXploration), iar virtual, fiecare membru a rasei este un organism cybernetic, cu majoritatea organelor înlocuite cu altele mecanice sau realizate pe cale genetică. Fiecare individ este unic şi are ceva specific. Ceea ce era o dată o rasă foarte avansată în domeniul ingineriei genetice, este acum o rasă în căutare de organisme noi pentru a-şi face viaţa mai diversă şi plăcută. Au încă destulă putere şi energie pentru a fi un membru important al uniunii Axis. Beaker-ii care vor să se bucure pe deplin de M.A.X. se aliază de obicei cu un membru puternic din Axis.

The CLOAKS

Această rasă s-a îndepărtat de mult de drumul cel...bun, luând-o întotdeauna prin spatele blocului şi pe căi mai lăturalnice. Ei ştiu întotdeauna ceea ce se întâmplă, deşi această inclinaţie s-a schimbat de la strânsul de informaţii la bârfe. Rasa lor a ajuns să trăiască doar pentru bârfe şi informaţii. Locul lor de baştină a fost capturat de clanul Von Griffin. Aceia dintre Cloaks care sunt interesaţi de adevărata lor menire – strângerea de informaţii – se aliază în general cu comanderii Von Griffin.

The AVEN

Această rasă se trage din păsări. Au încă un penaj extravagant, şi sunt foarte mândrii de faptul că nu şi-au schimbat niciodată înfăţişarea. Filozofia lor personală este axată pe trup, ca sfânt templu ce nu trebuie profanat sau schimbat în nici un fel. În prezent, majoritatea celor din Aven au abuzat şi exagerat în această atitudine, şi refuză să folosească tehnologia care a construit, de altfel, civilizaţia lor. Alţi membrii ai acestei culturi se folosesc de tehnologie şi sprijină clanul Chosen, care împarte cu ei dragostea şi libertatea pe care o oferă aerul.

The FEN

Această rasă este umanoidă şi semi-acvatică, s-a dezvoltat într-o zonă plină de mlaştini şi preferă lumile care sunt fierbinţi şi umede. Când clanurile au fost supuse în trecut, the FEN a preferat să folosească drumul Crimson pentru a continua jocurile sale de cucerire şi de la Rebellion au semnat o înţelegere cu Crimson pentru a colabora din punct de vedere politic. The FEN sunt consideraţi simpatizanţi secreţi ai Rebellion. Majoritatea celor care încearcă tactica M.A.X. se aliază cu Crimson Path.

The KAMREN

Această rasă de predatori cu o armură naturală gen Echidna, are o lungă tradiţie în domeniul eroilor şi exploratorilor. De-a lungul mileniilor, principalii apărători ai Concord-ului au fost selectaţi din această rasă, cu toate că acum locul lor a fost luat de Musashi. Majoritatea membrilor din această rasă (Kamren) trăiesc acum în singurătate pe diferite planete, pe care au de gând să le apere cu toată tăria împotriva oricărei ostilităţi. Alţi membrii se plimbă prin Spaţiu. Câţiva s-au combinat cu Musashi.



un relief foarte variat, de la munţi la şesuri şi chiar la... insule care necesită unităţi speciale marine de transport de luptă şi chiar şi unităţi aeriene. Terenul este foarte accidentat şi necesită trupe speciale pentru a-l putea traversa.

Unităţile din joc sunt foarte diversificate. Tehnologia vă permite şi upgrade-uri la anumite unităţi, iar dacă averea vă ţine, puteţi cumpăra şi arme şi unităţi ale Concord-ului pentru mai multă putere. Acestea sunt organice şi au capacitatea de a se autorepara, iar pe lângă acest avantaj au şi o armură mai bună şi fire-power-ul mai performant. Singurul dezavantaj este preţul ridicat. Pentru a comanda mai bine unităţile, vă stau la dispoziţie 256 de way-points. Grafica este destul de bună, dar parcă Total Annihilation era mai cool. AI-ul este destul de ridicat, dar nu se prea înghesuie neuronii să iasă pe afară din unităţi.

Bottom Line

Acum că ştiţi câte ceva despre joc, şi cu toate că ar fi multe de adăugat, eu personal vă las să admiraţi pozele din articol şi până atunci fac un Total Annihilation de crapă CPU-ul. Oricare ar fi diferenţa dintre preţurile celor două jocuri, cred că este clar cel pe care trebuie să-l alegeţi. Uitaţi de *MAX2*! Go play Red Alert instead!

Sergio

LEVEL DATA

Producător: Interplay
Distribuitor: Interplay
Adresă Web: www.interplay.com/max2
Hardware: Pentium 166MHz, 32 MB
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Windows 95
Data lansării: a fost lansat



Westwood continuă seria celor două jocuri care au fost unele dintre cele mai tari RPG-uri ale tuturor timpurilor.



Amatorii de RPG-uri au fost absolut entuziasmați când Lands of Lore a apărut în magazine în 1993, dar au așteptat continuarea un timp care a părut (și chiar a fost) o eternitate. Când Lands of Lore: Guardians of Destiny a apărut, după mai mult de trei ani de lucru, a întâlnit o reacție mixtă, iar în unele cazuri, negativă. Mulți dintre jucătorii pasionați ai acestui gen au fost dezamăgiți de acest hibrid Action/Adventure/RPG, care a fost lansat cu câteva săptămâni înainte ca suportul 3D să fie gata. Deci, ce n-a mers bine? Și ce va încânta la ultimul capitol, Lands of Lore III, pe care Westwood l-a lansat în cadrul aceastei serii?

Se pare că ultima realizare a celor de la Westwood se va baza mai mult pe RPG decât pe adventure (cum s-a întâmplat în versiunea secundă). O poveste captivantă este cu siguranță punctul principal de pornire în realizarea unui RPG, și de aceea, a fost folosită o tonă de imaginație pentru realizarea acestui joc. Subiectul este foarte frumos, și chiar s-ar putea scrie o carte sau s-ar putea face un film.

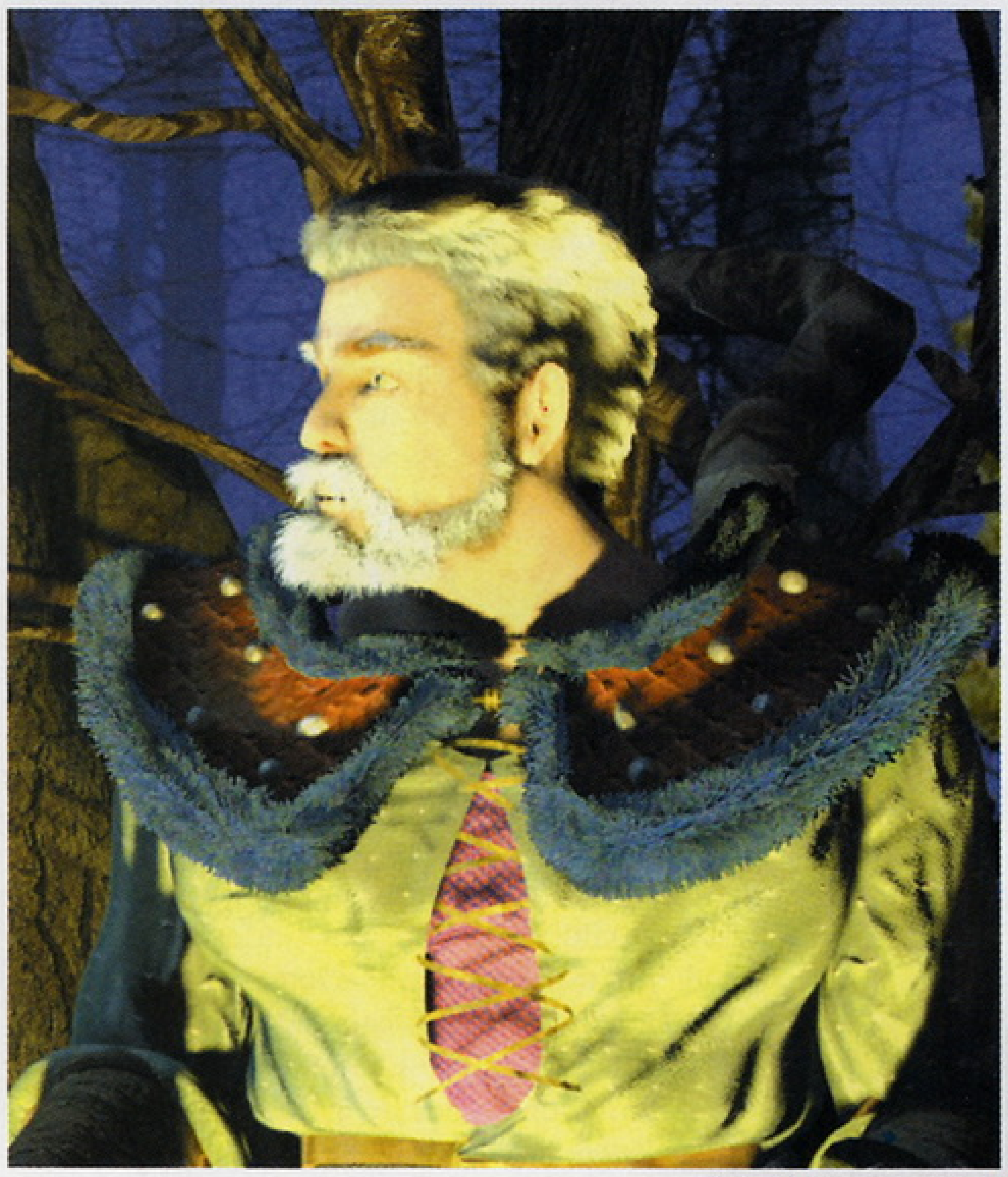


Personajul principal pe care tu îl interpretezi este Cooper Legré, copilul nelegitim al lui Eric, lider al Armatei Albe și frate cu Regele Richard. Mama lui Cooper a fost o „half-Dracoid", pe care Regele Eric a întâlnit-o în călătoriile sale, iar nevasta lui nu a fost prea fericită de acest fiu neașteptat. Și iată povestea...

Nu se știe exact când Draracle, vrăjitorul cel bun, a părăsit Tărâmurile „the Lands", declarând simplu „Eu nu mai sunt aici". Și-a folosit oglinda pentru a crea un Portal prin care a trecut, rugându-l pe Jagel, credinciosul lui servitor și ajutor, să îl sigileze în urma lui pentru ca Magia Străveche să dispară de pe suprafața pământului. Era sfârșitul unei ere. Jakel însă nu reușește și sparge oglinda, The Shining Path, iar cinci cioburi cad în întuneric. Un neașteptat fenomen a apărut astfel în lumea reală, cauzând formarea altor Portaluri, sau ieșiri, în diferite locații de pe suprafața Tărâmurilor. Creaturi necunoscute și periculoase au început să iasă prin acestea, iar în unele zone terenul din jurul lor va începe să se transforme. La începutul unui atac din partea unui grup de „Rift hounds", creaturi ciudate din altă dimensiune, regele Eric este omorât împreună cu cei doi fii legitimi ai săi. Cropper reușește ca prin minune să supraviețuiască atacului (căzând



într-o capcană pentru porci mistreţi), dar, din nefericire, rezultatul va fi că sufletul îi va fi răpit. Singurul lucru care te mai protejează este magia misticului Dawn. Tu, ca fiu bastard neacceptat de mulţi, eşti acum ultimul urmaş la tron. Sufletul tău este prins undeva între Portale unde toate spiritele capturate zac într-un recipient ciudat, iar recuperarea lor pare imposibilă. Criza creată de portaluri se răspândeşte tot mai mult deasupra Pământurilor. Cineva trebuie să treacă prin porţi şi să-l găsească pe Draracle, care ar putea fi ultima speranţă pentru regatul Gladstone şi pentru tot restul lumii. Când Jakel a spart „Cărarea Strălucitoare", oglinda s-a împărţit în cinci mari bucăţi care au fost bine ascunse. Există 10 locaţii diferite de explorat, dar unele îşi vor schimba conţinutul de-a lungul jocului. Trebuie să explorezi fiecare din lumile portalurilor: Lumea Îngheţată, Lumea lui Ruloi, Peşterile Vulcanice, Universul Post-Apocaliptic şi Lumea de Dedesubt, să înfrunţi creaturile care păzesc Cioburile şi să le recuperezi. A doua sarcină importantă va fi să îţi recuperezi sufletul pierdut. Acesta se află într-una din lumile portalurilor şi va trebui să găseşti artefactul care conţine sufletele şi să îl distrugi. Numai în acel moment vei reveni la normal.



Engine-ul 3D şi alte mici detalii tehnice

Primul lucru pe care îl vei observa privind Lands Of Lore III, va fi cât de complet pare jocul. Patch-ul 3D a îmbunătăţit lucrurile într-un fel, dar acesta nu au fost scos odată cu jocul . De ce? Deoarece am aflat că la data eliberării, jocul nu suporta destule plăci grafice de acest gen şi deci cei de la Westwood au ales amânarea lui până după lansare. Celălalte îmbunătăţiri vor cere 16 MB RAM pentru suportul software şi 24 sau 32 pentru suportul hardware. Singura problemă care ar putea fi întâlnită este că jocul lucrează cu un număr mare de texturi, şi dacă nu ai o placă grafică care să facă faţă jocul nu va rula corespunzător. Dacă, în schimb, ai o placă de genul 3Dfx Voodoo II, toate problemele sunt rezolvate. Land of Lore III va folosi o variantă a engine-ului din Guardians of Destiny îmbunătăţită cu elemente din Blade Runner.

Am fost destul de nenorocoşi să urmărim secvenţe video filmate cu actori reali în Guardians of Destiny, deoarece la acea vreme nu exista tehnologia realizării animaţiilor cu caractere umane cât mai autentice. Actorii pur şi simplu nu se integrau în multitudinea celorlalte caractere, lăsând totodată senzaţia de... lipitură pe background-ul jocului. Pentru Land of Lore III s-a dorit crearea unor personaje care să arate foarte convingător şi s-a optat pentru tehnologia Voxel (folosită şi în Blade Runner), făcând posibilă astfel reducerea numărului de frame-uri pe secundă fără a afecta calitatea animaţiilor.



Deci, cum va fi posibilă realizarea într-un an a ceea ce lua cam peste trei ani înainte? Pe lângă faptul ca Lands III nu este chiar aşa de vast precum Guardians of Destiny, jocul este în lucru de mai mulţi ani. Accesoriile au fost dezvoltate prin Guardians of Destiny şi Blade Runner. Toate creaturile care au apărut ca „sprites" în Guardian au fost de fapt construite în 3D şi multe au rămas neschimbate, dezvoltatorii trebuind deci să se concentreze numai asupra realizării celor 60 -70 de persoane din Gladstone.



Altă interfaţă, alte facilităţi

Interfaţa greoaie din Guardians of Destiny a fost total schimbată. Au aruncat tot ceea ce era vechi şi au început de la capăt. În primul rând a fost implementat sistemul standard de mişcare într-o lume 3D aşa cum este la Quake sau Jedi Knight: te mişti cu săgeţile, te uiţi în jur cu ajutorul mouse-ului, alergi cu ajutorul tastaturii; butonul din stânga de la mouse pentru a folosi obiectele, butonul din dreapta... da' ce mai contează, cunoaşteţi procedura. De asemenea, a fost introdusă şi o interfaţă bazată pe cursor care ar putea să pară mai atrăgătoare pentru cei care sunt obişnuiţi cu stilul tradiţional 2D adventure. În esenţă, se va putea juca întregul joc numai cu ajutorul mouse-ului. Totodată, vei putea să îţi alegi de la început ce stil de interfaţă vrei să foloseşti.

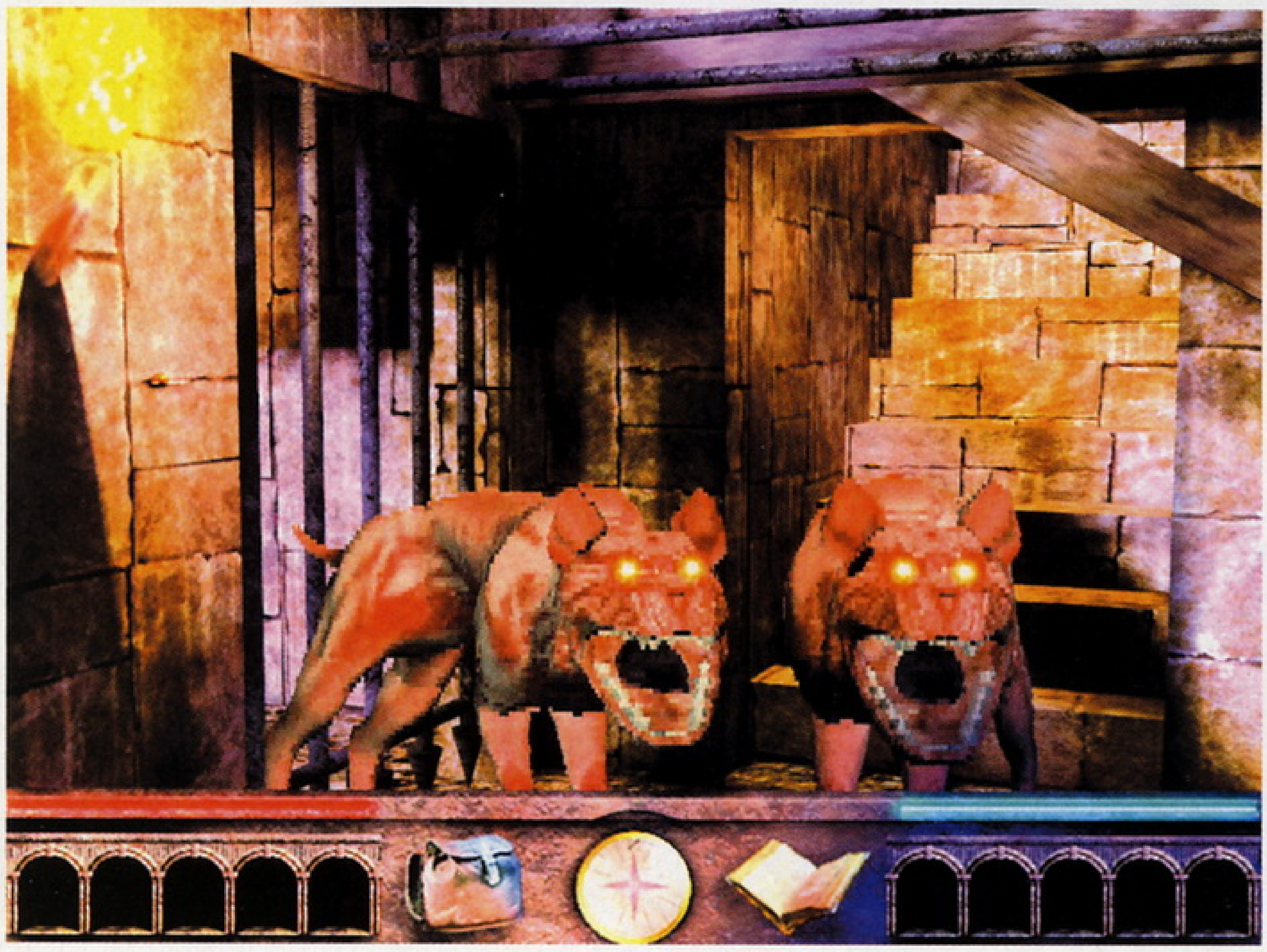
A dispărut şi stilul de interfaţă cu ferestre, de-a lungul marginii din partea de jos a imaginii existând un meniu de comandă.

În Lands of Lore III vei dispune şi de un jurnal foarte inteligibil care va fi tot timpul la îndemâna ta şi va conţine toate informaţiile de care ai nevoie. Acest megajurnal va avea mai multe secţiuni care te vor ajuta să te descurci printre obiectele, creaturile, vrăjile şi abilităţile care construiesc acţiunea jocului. Iată câteva dintre ele: Note, Item Description, Creature, Pharmacopeia Recipes,Guide Book, Statistics etc. Cu ajutorul lor te vei descurca în teritoriu (Automap), vei alege vrăjile cele mai bune într-o bătălie sau vei avea grijă de obiectele găsite. Referitor la acestea din urmă, jurnalul înregistrează unele obiecte ca fiind cărate, în loc să le introducă în inventar. Vei putea să le foloseşti numai în mod automat, atunci când este momentul. În acest fel, obiecte importante nu pot fi părăsite sau distruse când un asemenea lucru ar face imposibilă terminarea jocului. Am fost asiguraţi că numai câteva obiecte din joc intră în această categorie. Poate vă amintiţi că în Guardian of Destiny, această problemă era rezolvată de apariţia lui Draracle care îţi dădea acel obiect înapoi. Alte jocuri au rezolvat-o punându-l pe erou să spună replici de genul "Well, I think I'd better keep this for later" sau "Not funny enough"

În concluzie

Ca şi Diablo, Lands of Lore a primit o mulţime de critici care susţineau că nu este un RPG. Realizatorii şi-au apărat alegerea unui singur caracter deoarece s-au gândit că identificarea cu personajul principal este esenţială pentru poveste. Vei putea să construieşti caracterul eroului, prin folosirea Guild-urilor, dar va exista şi o senzaţie de multi-party prin selectarea a unuia sau mai multor Familiari care să te însoţească în călătorii. În felul acesta se satisface şi pofta amatorilor de astfel de jocuri. Pe lângă Guild-uri au fost adăugate şi alte elemente, dar altele cu care eram obişnuiţi au fost scoase. Oare jucătorii vor fi mulţumiţi? Cine poate spune? Este clar, totuşi, că strigătele criticilor nu au ajuns la urechi surde, şi de aceea sperăm că Lands of Lore III va fi la înălţime.

Enkidu



LEVEL DATA

Producător: Westwood
Distribuitor: Virgin Interactive
Hardware: Pentium 166MHz, 32 MB
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Windows 95

LEVEL REVIEW















The Times They Area'Changing

Iată-ne în cele din urmă şi la al 12-lea număr al revistei LEVEL. Mare tămbălău mare. În ultimele luni tot poporul se înghesuia cu laude de tot felul ce se încheiau la urma urmelor cu un dar... Dar despre ce dar este vorba? Este deja clar, este vorba despre numărul de pagini. Mai toate scrisorile ce vin la redacţie sună cam aşa: „Salut Level, sunteţi aşa de cool şi aşa de nu ştiu cum şi nu ştiu ce, dar ar mai trebui să mai puneţi nişte pagini", aşadar cum dorinţa clientului este poruncă pentru noi …tada…iată-ne cu 100 de pagini cuprinzând tot ce vă doreşte inimia. După cum vedeţi, au apărut schimbări majore prin revistă, noi pagini, noi rubrici, etc., ce mai, o nouă structură, un relaunch în toată regula.

În numărul acesta v-am pregătit şi nişte articole super ca să-l facem cel mai tare număr de până acum. Pentru noua secţiune de Review v-am pregătit nişte joace cool care să fie pe toate gusturile. De la RPG şi adventure la simulare economică.

Chiar azi am primit o scrisoare de nota zece care se plânge că jocurile de aventură nu sunt destul de apreciate de gamer-ii din România. Sincer să fiu, îi dau dreptate, pentru că şi eu sunt un fan al adventure-urilor. Este adevărat că nu-mi displace un Total Annihilation sau un Quake 2 în reţea, dar aventurile au un loc special în topul preferinţelor, aşa că am introdus şi cinci pagini mari şi late cu Dosarele X. Asta pentru că atât eu cât şi Mike suntem nişte fani înrăiţi ai serialului, şi jocul acesta ne-a dat gata. Aşa că, am luat condeiul şi… l-am pus deoparte lângă tastatură şi m-am apucat de un review de toată minunea, sau mai precis de 5 pagini. Dacă nici acum nu ştiţi despre ce este vorba… lăsaţi-vă păgubaşi. Pentru că în unele reviste de specialitate din străinătate se vehicula ideea morţii unui gen de jocuri („The Death of a Genre") şi anume moartea aventure-urilor, am preferat să acordăm o atenţie mai mare acestei aventuri care abia a văzut lumina neoanelor de deasupra rafturilor. Oricum, sper să nu se pună problema dispariţiei jocurilor de aventură, în ciuda preţurilor ridicate. Pentru că acesta este adevărul, pentru un adventure trebuie angajat şi un scenarist, nişte actori pentru voci...ce mai, o distribuţie întreagă ca în cazul unui film.

Despre celelalte jocuri, ce să vă mai spun? Sunt şi ele trăsnet. Croc, ce vine ca o parodie a frumoasei Lara, este de fapt un jump'n'run cu iz de Lara… adică a ce a mai rămas din ea: numai rucsăcelul.

În cele din urmă am scris şi noi câteva cuvinte despre un joc care a făcut ceva vâlvă în lumea gamerilor. Aşadar, dacă vreţi să vedeţi cum este să fii un director de spital în România, citiţi articolul despre Theme Hospital. Cam atât luna asta la secţiunea de review. Ne vedem luna viitoare!

Sergio





Theme Hospital

După ce a scos Theme Park în 1933, Bullfrog continuă seria „designer” cu un nou joc: Theme Hospital.

Bazat pe industria parcurilor de amuzament, Theme Park, cu interfața lui originală și cu grafica amuzantă, a devenit imediat un succes care nu a fost limitat doar la universul PC-urilor ci a cucerit și alte platforme, inclusiv consolele. Cu acesta puternică experiență în spate, Bullfrog s-a decis să lucreze la un alt titlu, și anume la Theme Hospital. După cum sugerează și numele, Theme Hospital este un joc care te pune la comanda unui spital în care v-a trebui să ai grijă de absolut tot de la igienă la cercetare de noi medicamente și modalități de tratament.

Doctore, doctore

Ca și în primul titlu din această serie – în care jucătorul trebuia să plănuiască aranjarea fiecărui punct de atracție din parcul de distracții aici va trebui să alegeți amplasamentul diferitelor servicii medicale de care este nevoie într-un spital modern.

La început, numai câteva încăperi de bază vor fi disponibile, cum ar fi „GP's offices”, „General Diagnostics”, „Psychiatry”, „Ward” și „Pharmacy”. Trebuie să selectezi locația și să aranjezi toate obiectele din fiecare cameră (mobilier, echipament medical și alte echipamente de care este nevoie). Ținând cont că pacienții trebuie să se simtă cât mai bine în spitalul tău, trebuie să instalezi bănci ca să aibă unde să aștepte, răcoritoare în caz că le este



Uf! Dacă nu găseam o toaletă mai repede, cred că aș fi făcut pe mine. Noroc că nu a fost ocupată, altfel ...

sete, radiatoare care să încălzească coridoarele, plante care să-i înveselească și toalete în caz de nevoi urgente. Dacă uiți de aceste detalii, pacienții vor deveni nefericiți, nerăbdători și vor părăsi spitalul ca să vadă dacă ceilalți competitori nu oferă condiții mai bune. Dar înainte ca acest lucru să se întâmple, diferiți indicatori te avertizează asupra cerințelor pe care le ridică pacienții. De exemplu, dacă le apare o hârtie igienică deasupra capului înseamnă că au nevoie de o toaletă, iar un pahar va arăta că le este sete. Pacienți care așteaptă să fie programați, urgențe, bolnavi contagioși, persoane care nu vor să plătească pentru tratament, și multe, multe alte greutăți se vor abate asupra capului tău. Trebuie să decizi singur cum vei răspunde la fiecare problemă ivită.

Un nou tratament împotriva cheliei?

Indicatorii vor fi folosiți și pentru personalul din spital. De fiecare dată când sunt obosiți, le este frig sau cald, sunt nemulțumiți de salariu, sau nu au pacienți, ești imediat avertizat și trebuie să soluționezi problema. Va trebui să micșorezi nivelul căldurii dacă le este prea cald, să le mărești salariile dacă vor mai mult (sau să-i concediezi dacă vor prea mult), și să construiești camere de odihnă pentru personal. În principal, acesta este compus din doctori (care au diferite abilități, de la începători până la consultanți), asistente, recepționiste și lucrători. La început, toate specializările (cum ar fi psihiatru, chirurg sau cercetător) sunt disponibile. Mai târziu însă stagiarii care tind la gradul de medic specialist vor trebui pregătiți de consultanți care nu sunt alții decât medicii veterani din spital.Trebuie notat că și doctorii specialiști în anumite domenii pot lucra într-un cabinet de diagnostic general dar, pentru anumite boli va trebui să apelezi la medicul potrivit pentru a vindeca bolnavul. Asistentele vor avea grijă de tratamentele care nu au nevoie de prezența continuă a doctorului precum și de dormitoare, farmacie și de...aparatul de scos coastele. Pentru a curăța spitalul vor trebui angajați însă câțiva muncitori. Treaba acestora variază de la frecatul podelelor și udatul florilor până la reparatul aparatelor pentru diagnostice și tratamente. Trebuie să fii atent, deoarece dacă neglijezi nivelul curățeniei din spital te poți confrunta cu efectele dezastruoase ale virusului vomei, adică oamenii din spital nu fac nimic altceva decât să vomite pe la colțuri, lasând urme dezgustătoare peste tot. Ca să păstrezi spitalul curat și fără germeni infecțioși este o chestiune de organizare. Trebuie să plasezi destule coșuri de gunoi și să angajezi destui muncitori pentru a evita epidemiile. De asemenea, poți să setezi prioritățile muncitorilor, adică să fie mai atenți la curățenie sau la reparatul aparatelor medicale. În sfârșit, recepționistele vor orienta pacienții la diferitele cabinte,

În aglomerația asta nu mai înțeleg nimic. Ar trebui să lărgim coridoarele ca să încapă mai mulți pacienți.



şi vor chema doctorii atunci când este nevoie dar trebuie să fii atent ca durata de aşteptare să nu fie prea mare.

Ce este de văzut?

În domeniul graficii, Bulfrog a făcut tot ce i-a stat în putinţă. Grafica SVGA şi vederea izometrică 3D oferă jucătorului un excelent teren de joacă în care poţi să percepi cea mai mică mişcare. Plantele care se usucă din cauza căldurii, fumul care iese din maşinile uzate, mizeriile de pe coridoare, pacienţii care circulă peste tot aşteptând să fie vindecaţi, totul este adus la viaţă pe ecran cu ajutoril graficii şi a animaţiilor excelente. E ca şi cum ai fi un uriaş care a rupt acoperişul unui spital să vadă ce fac oamenii înăuntru.Cu ajutorul mouse-ului poţi să deplasezi ecranul foarte uşor în toate direcţiile pentru a vedea fiecare parte a spitalului, poţi să vezi starea fiecărui angajat al spitalului, să construieşti noi încăperi sau să modifici încăperile mai vechi. Interfaţa este foarte simplă şi poate fi asimilată într-un timp foarte scurt.

Cum să devii manager!

Ce va fi totuşi mai greu de învăţat va fi cum să conduci un spital. Din fericire, primele minute ale jocului te introduc în funcţiile de bază ale unui spital, printr-un mic tutorial. Astfel vei învăţa care sunt serviciile cele mai importante cu care trebuie să începi construcţia spitalului. După acest prim contact cu interfaţa şi cu principiile jocului, vei rămâne singur la conducerea spitalului. Theme Hospital este divizat în mai multe misiuni, fiecare petre-cându-se în alt spital şi având obiective diferite de atins. Când ţi-ai atins un scop, îţi este oferită o poziţie nouă într-un alt spital cu noi obiective de atins. Pe măsură ce înaintezi în joc, câteva noi elemente îşi vor face apariţia. La început vor apărea noi boli, urgenţele vor intra în rutina zilnică, şi pe lângă toate astea se vor adăuga şi catastrofe naturale cum ar fi cutremurele. Noile maladii vor cere cercetătorilor să lucreze la noi maşini de diagnosticare şi posibile tratamente, şi să îmbunătăţească aparatura şi medica-mentele existente. Altfel vei fi copleşit de pacienţi pe care va tre-bui ori să îi trimiţi acasaă, ori să îi pui să aştepte în spital până la descoperirea tratamentului, în speranţa că nu vor pleca înainte ca acest lucru să se întâmple.

S-ar fi putut şi mai bine

Evident, Theme Hospital este un joc distractiv dar după o vreme, în ciuda noilor elemente care apar pe parcursul jocului, devine repetitiv. Cu toate că jocul promite 30 de boli diferite,



Cabinete spaţioase, dar cam goale. Unde o fi doctorul ăla, că îl aştept de o oră şi nu mai vine.

sunt mai puţin de 10 pe care poţi să le vezi pe ecran, cum ar fi „slack tongue", „bloaty head", „fractures", „transparency" şi „hairy-iti". Numai pentru aceste maladii, vei vedea în momentul vindecării rezultate, chiar dacă au fost făcute cu ajutorul medi-camentelor sau într-una din clinicile de tratament. Ceilalţi pa-cienţi vor face un drum la farmacie, odată ce au fost diagnosti-caţi, după care vor părăsi spitalul fericiţi dacă nu a fost medica-mentul prea scump şi dacă nu au aşteptat prea mult. Doctorul poate deveni enervant câteodată când, în timpul unei urgenţe, umblă aiurea prin spital în loc să ajute pacienţii. Cea mai bună soluţie în astfel de situaţii este îl aduci manual pe doctor, în cabinet, cu ajutorul mouse-ului. De asemenea oare ce s-a întâm-plat cu motto-ul Bullfrog? Unde este suportul multi-player? Cu toate că s-a vorbit de introducerea opţiunii de multi-player (până la patru jucători în reţea şi doi prin modem) până la urmă jocul a fost scos pe piaţă fără această facilitate.

Muzica din joc este chiar drăguţă. Dominantă este însă vocea care face anunţurile şi cheamă doctorii şi femeile de serviciu acolo unde este nevoie de ei. O perioadă este distractivă, dar pe măsură ce nivelele devin tot mai lungi şi mai mari, nesfârşitele apeluri „doctor lto do so or so" devin la un moment dat enervante şi eşti tentat să opreşti efectele sonore. Ca multe alte aspecte ale jocului, la început sunt foarte distractive dar apoi devin obosi-toare prin repetarea de prea multe ori.

În concluzie

Pentru fanii Bullfrog, Theme Hospital, în ciuda lipsei suportului de multi-player, va rămâne un succes. Ei vor aprecia umorul, micile secvenţe animate, sunetele autentice (mai ales în toalete), şi un stil de joc care, chiar dacă nu la fel de bun ca în alte producţii Bullfrog, este totuşi plăcut.

Enkidu



Hei! Doctore! Lasă biliardul. Eşti aşteptat la cabinetul de psihiatrie. Un pacient bolnav de sindromul Elvis devastează cabinetul.

LEVEL DATA

Producător: Bullfrog
Distribuitor: Electronic Arts
Hardware: 486 la 66 MHz, 8 MB
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Cu patch
Platformă: DOS, Windows 95

NOTA 77



Croc
Legend of the Gobbos™

Aleargă, caută, adună, loveşte. Iată ce poate face un crocodil ... deosebit de simpatic!

La prima vedere, Croc, o platformă ce vine de la Argonaut (cei care sunt responsabili şi pentru Star Fox şi SNES FX), este foarte asemănătoare cu cel care se poate numi „cel mai bun joc al timpurilor", Mario64. Înainte de a trece mai departe, unii ar putea observa asemănări şi cu alte platforme foarte populare cum ar fi: Sonic The Hedgedog, Crash Bandicot, Tomb Raider şi Gex.



Faptul că jocul preia elemente din cele mai cunoscute platforme ale timpurilor noastre nu este, probabil, doar o coincidenţă…dar totul se rezumă la următoarele: arată bine, sună bine, se joacă bine… deci cui îi pasă?

De fapt ce înseamnă Goboss ?

După cum ne este arătat în mica povestire prezentată în manualul jocului, Gobbos este o rasă de mici creaturi. Puterea lor nu constă în capacitate mentală, creativitate sau putere fizică, ci în faptul că sunt foarte drăguţe. Au reputaţia că sunt atât de drăguţi încât ar fi în stare să se crească unul pe altul ca animale favorite. Povestea începe în momentul în care Regele Rufus stă pe malul mării, asigurându-se că soarele va răsări iarăşi când, deodată, pe mal ajunge un mic coş. Uitându-se curios înăuntru, micul Gobbos descoperă un pui de crocodil. Regele Rufus îl ia acasă şi îl creşte ca pe un Gobbos. Pentru o perioadă de timp acest lucru a fost posibil, dar, la un moment dat, crescuse aşa de mare încât nu mai putea face parte din mica lor societate. Într-o zi, după ce făcuse o grămadă de stricăciuni prin oraş din cauza mărimii lui, Croc stătea pe gânduri dacă să rămână cu familia lui adoptivă sau să plece, făcând în acest fel o mare favoare societăţii. Tocmai atunci însă au apărut Baronul Dante şi cu Dantinii lui, şi au început să îi răpească pe toţi Gobbos-ii, pe care îi aruncau apoi în cuşti. Ca să îl salveze pe Croc, Regele Rufus sună clopotul din mijlocul oraşului şi o cheamă pe pasărea Beany, căreia îi cere să îl ia pe Croc din Valea Gobbos şi să-l ducă într-un loc sigur.

Baronul Dante i-a luat pe toţi Gobbosii, inclusiv pe regele Rufus, şi i-a încuiat în cuşti. Vei juca rolul lui Croc şi va trebui să îi eliberezi pe toţi şi să îl învingi pe Dante şi trupa lui de Dantini restaurând astfel pacea.

O platforma 3D pe playstation?

Exact. O platformă 3D cu efecte uimitoare pe maşinile de 32 biţi. Grafica este foarte asemănătoare cu cea din Mario 64. Renderingul texturilor se face la o rezoluţie mare şi arată foarte bine. De asemenea, multe dintre caractere sunt lăsate netexturate, fiind realizate cu ajutorul procesului de „goraud shading" care înceţoşează marginile poligoanelor şi îngăduie o vedere mult mai rotunjită a obiectelor. Acest proces, care foloseşte de fapt mai puţină memorie decât texturarea şi necesită mai puţine poligoane pentru a crea un model 3D care să arate bine, este utilizat atât în cazul





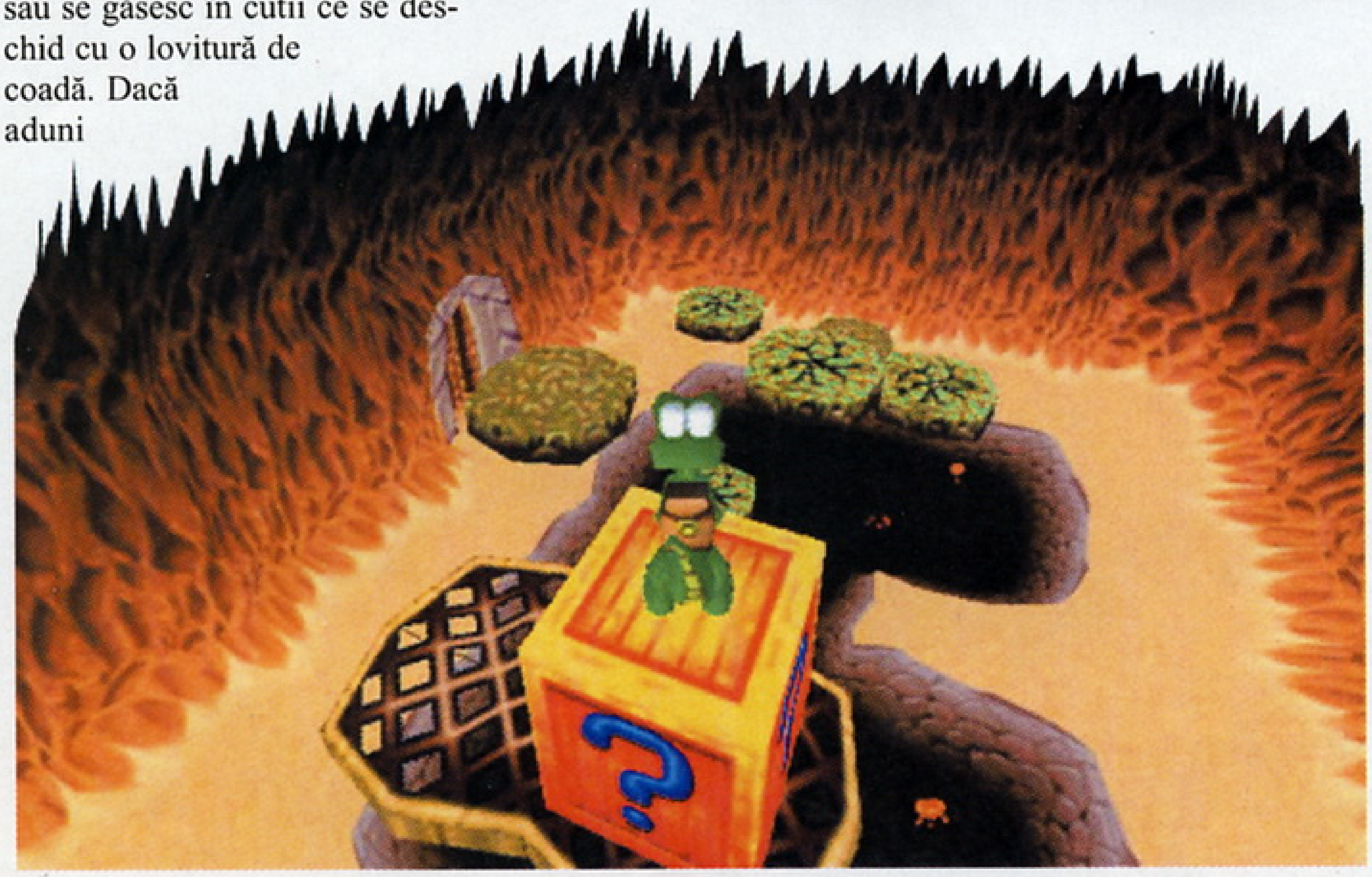
lui Croc cât şi în cel al micilor Dantini.

Gobbosii sunt desenaţi folosind modele 2D, ceea ce a fost o soluţie bună având în vedere complexitatea caracterelor.

Nivelele sunt destul de mari, dar sunt împărţite prin uşi şi tuneluri în mai multe încăperi. Acestea încetinesc jocul deoarece, de fiecare dată când treci de o uşă, trebuie să aştepţi să se încarce camera următoare. Este adevărat că nu durează prea mult (3-4 secunde), dar totuşi este incomod dacă trebuie să alergi dintr-o cameră în alta.

Gameplay

Nivelele au o structură foarte simplă, alergi de colo colo, sari de pe o platformă pe alta, etc. Surprinzător totuşi, este faptul că jocul pare că împrumută mai mult de la Sonic The Hedgehog decât de la Mario 64. Fiecare nivel este plin de cristale care sunt răspândite pe teren sau se găsesc în cutii ce se deschid cu o lovitură de coadă. Dacă aduni



100 de cristale, câştigi o viaţă în plus pentru Croc. Dar dacă eşti lovit în timp ce cari cristale, rezultatul va fi că se vor împrăştia toate în jurul tău lăsându-te fără nici unul. Dacă eşti lovit când ce nu ai la tine nici un cristal, pierzi ...o viaţă.

Nivelele sunt codimentate cu mici puzzle-uri, cum ar fi căutarea unei chei cu care să descui o cuşcă în care se află un Gobbo, sau să ghiceşti în care dintre cele trei cutii este un Gobbo, după ce acestea au fost amestecate. În joc există patru insule principale, fiecare având şase nivele normale şi două mai speciale care sunt păzite de Gardieni. Aceştia sunt de fapt personaje de sfârşit şi apar la fiecare trei nivele. Fiecare din nivelele fără Gardian, conţine şase Gobbos pe care trebuie să îi găseşti pentru a trece mai departe. Dacă îi eliberezi pe toţi la sfârşitul fiecărui nivel, în afară de cele cu Gardieni, vei intra într-un nivel secret în care găseşti câte o piesă dintr-un puzzle. Dacă găseşti toate piesele, se deschide poarta către următoarea insulă în care te aşteaptă alte aventuri.

Fiecare insulă are un decor diferit: una este acoperită cu gheaţă şi zăpadă, alta este formată din dune de nisip, una este plină de lavă, etc. Fiecare are secretele ei şi inamicii ei specifici, cum ar fi de exemplu micii Dantini care aruncă cu bulgări de zăpadă pe insula de gheaţă. Cei mai mulţi dintre Dantini sunt mici creaturi care se aseamănă cu Elmo din Sesame Street. Ei atacă în diferite moduri: unii se învârt doar în cerc şi se reped la tine când treci prin apropiere, alţii au aripi de liliac şi te rănesc dacă te loveşti de ei, iar alţii vor alerga deasupra ta pe porţiunile unde trebuie să treci atârnat în mâini şi încearcă să te calce pe degete.

Toate creaturile sunt foarte drăguţe şi dispar într-o ploaie de scântei când îi loveşti cu coada. De asemenea, există mici detalii pe fiecare insulă, cum ar fi ninsoarea, urme de picioare pe nisip sau pe zăpadă.

Controlul diferă sensibil faţă de cel din Mario 64 prin mai multe aspecte. Apăsând de exemplu dreapta pe controler, Croc nu se va întoarce şi va porni în direcţia indicată, ci se va învârti în continuare. La fel, când se apasă înapoi, Croc va merge cu spatele în loc să se întoarcă şi să o ia la fugă cu faţa. Acest lucru îţi ia puţin timp până te obişnuieşti, dar până la urmă totul este bine. Există şi posibilitatea de a schimba înălţimea de la care „priveşte" camera, dar totuşi, se pare că asta este una dintre cele mai mari probleme ale jocului, deoarece nu funcţionează chiar bine. De multe ori Croc dispare din câmpul vizual dacă stai cu spatele la un zid sau dacă te afli la un nivel mai jos. Poziţiile din care vede camera sunt foarte limitate şi nu ai posibilitatea de a modifica punctul de vedere decât într-o măsură foarte mică.

O lume plină de muzică

Jocul are un fundal muzical foarte bun. Există o melodie principală pe care o vom găsi în versiuni diferite în fiecare nivel. De fiecare dată când intri într-o altă secţiune a nivelului, printr-o uşă sau tunel, se va încărca o nouă melodie. Micii Gobbos strigă „Hey!" cu o voce foarte subţire şi „Yipee!" când îi eliberezi. Croc scoate sunete foarte haioase când îşi foloseşte coada, iar Dantinii izbucnesc într-un râs de maniac când o iau la fugă după tine.

În sfârşit

Una peste alta, Croc este un joc bine făcut. Este orientat în special către jucătorii mai tineri, dar totuşi cred că şi ceilalţi îl vor găsi încântător. Nivelele, în general, nu sunt prea grele, dar sunt destule ca să te ţină ocupat pentru o perioadă destul de lungă de timp, iar dacă devii obsedat să îi eliberezi pe toţi Gobbosii, crede-mă, vei avea ce face.

Enkidu



LEVEL DATA

Producător: Argonaut
Distribuitor: Fox Interactive
Hardware: Pentium 133MHz, 16 MB
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Windows 95

NOTA 95



Cataclismele pe care le-a înfruntat omenirea de-a lungul istoriei par o joacă în comparaţie cu ultima încercare: Apocalipsa. Sfârşitul este mai aproape decât ne-ar plăcea să recunoaştem... Mai există vreo şansă? Interplay aşa zice...

Cum vi se pare să purtaţi pe umeri povara salvării lumii? Greu? Plictisitor? Glorios? Ei bine, **Tribal Dreams** (al căror joc este distribuit de **Interplay Productions)** a hotărât că este ceva asemănător unei pedepse-răsplată. Cu alte cuvinte, la Judecata de Apoi (sau ceva pe-aproape) s-a ajuns la concluzia că tu, jucătorul, eşti perfect pentru postul de „salvator al lumii înglodate până la gât în păcate". Aşadar, scopul este cât se poate de clar: evită Apocalipsa folosindu-ţi mintea pătrunzătoare.

Desigur, lucrurile nu sunt nici pe departe roz, ci mai degrabă multicolore. În *Of Light and Darkness - The Prophecy,* universul pe care îl cunoaştem noi este combinat cu nebunia mileniului al 7-lea. Păcate ancestrale vin să lovească brutal piedestalul şubred pe care se clatină lumea. În scurt timp, totul va lua sfârşit. Asta doar dacă nu reuşiţi voi să faceţi ceva...

Actul I: Atenţie! Pericol de... sfârşit de lume!



Camera personajului este chiar foarte comfortabilă. În lumina palidă a câtorva becuri, pluteşte în atmosferă un iz de vechi combinat cu nou. Aici începe unul dintre cele mai ciudate jocuri pentru PC pe care le-a văzut vreodată lumea gamer-ilor. Un cap sinistru de bufon, cu o dantură mai mult decât imperfectă, cocoţat pe un arc, rânjeşte hidos şi îţi spune cu o voce plină de importanţă: „Ai fost ales. Procesul de Purificare este la îndemână. Cercul timpului a ajuns din nou la zero. Priveşte în jurul tău şi cunoaşte forţele din joc. Entităţi puternice s-au pus în mişcare pentru a sfârşi lumea aşa cum o cunoşti. Tu eşti voinţa nestăvilită. Tu eşti Ceea Ce Trebuie Să Fie. Începe..." Jos se află lumea care trebuie salvată. Dacă aveţi curiozitatea să porniţi radioul, veţi auzi o poveste ciudată, despre o fată care a venit în Las Vegas să-şi încerce norocul: Angel Gemini. Ea are o viziune despre sfârşitul lumii în timpul unui show în Club Ruptura. Îndată după aceea este împuşcată, dar criminalul nu este prins. Trupul ei este conservat într-o cameră cryogenică de către cei care au crezut în halucinaţiile ei. Dacă va putea fi vreodată izbăvită într-un anumit loc, pe care ea l-a numit Village of the Seven Catastrophes (un fel de sat pentru cei pesimişti şi superstiţioşi, he-he!), oamenii cred că se va întoarce în trup şi îşi va salva atât propria persoană cât şi întreaga lume.

Cam atât de cei buni... De partea întunecată se află HOB (sau pe numele lui adevărat Gar Hoff). Acest tip „drăguţ" s-a născut prin anii 980 în Estul Europei şi a dat dovadă de un potenţial artistic extraordinar. Văzând aceasta, părinţii l-au trimis la o şcoală specială unde călugării au abuzat fără milă de tânărul Gar. Şapte ani după aceea şcoala explodează şi părinţii săi sunt omorâţi cu brutalitate. Este exilat şi forţat să trăiască într-o peşteră. În noua locuinţă, artistul îşi transformă cele mai bolnave închipuiri în picturi. Sătenii din apropiere o iau razna din cauza acestor „opere de artă". În fine, peştera se surpă, îngropându-l pe Gar împreună cu multe dintre victimele sale. După zbuciumata sa moarte, este ales Master of the Dark, Lord of the Seventh Millenium, iar numele său este schimbat în Diabolos Asmodeus Beelzebub, prescurtat HOB (Nu mă întrebaţi de ce!). În final, el şi cu alţi păcătoşi din toate timpurile (care s-au materializat în aşa-zisele „apariţii" – măşti plutitoare, semitransparente) se pun la treabă pentru a termina cu lumea asta.

Dar povestea nu se termină aici! (here I go again...) În timp ce Angel Gemini îşi ţine în Club Ruptura prelegerea cu privire la





Apocalipsă, apare pe scenă o trupă numită Millenium Fake Brothers (MF'ers). Membrii au adus cu ei Dispozitive Mistice al căror scop era ajutorarea sărmanei civilizații omenești. Dar tipii ăștia nu prea au noroc, așa că strică irecuperabil Dispozitivele, permițând aparițiilor lui HOB să le fure și să înceapă să le folosească pentru a „prepara" șapte catastrofe. Și ca să pună capac la toate, HOB răpește esența lui Angel și o închide pe Insula Întunericului.

Actul II: Salvatorul intră pe scenă



Misiunea gamer-ului aduce mai mult a coșmar decât a joc pentru PC. Concret, acesta trebuie să împiedice manifestarea celor șapte catastrofe, să găsească o cale către Insula Întunericului și, în fine, să o salveze pe Angel și, împreună cu ea, tot restul lumii. Cum? Prin izbăvirea tuturor aparițiilor din joc și înfrângerea celor doi Dark Lords din final. Desigur, vă veți mai întâlni și cu două perechi de gemeni apocaliptici, dar cred că e destulă nebunie în articolul de față, așa că pe ei îi las deoparte.

Confruntarea dintre gamer și apariții are loc în Satul celor Șapte Catastrofe. Spiritele celor morți sunt trimise în lume (țineți-vă bine!) pe unde luminoase de diferite culori. Fiecare spirit a comis o crimă oribilă în timpul vieții. Fiecărei crime i se poate atribui unul dintre cele șapte păcate capitale: Lăcomie, Poftă carnală, Lăcomie, Invidie, Mânie, Lene și Mândrie. De asemenea, fiecare entitate deține un artifact cu ajutorul căruia poate fi ascultată victima din spatele apariției. Așa se poate afla crima de care s-a făcut vinovată apariția și, prin deducție, păcatul capital pe care îl poartă în cârcă. Mai trebuie aflată culoarea pe care a călătorit entitatea. Când toate condițiile sunt îndeplinite, trebuie să colectați artifactul cu pricina, apoi să-l duceți în camera păcatului din categoria căruia face parte crima apariției și să iluminați apariția cu lumina corespunzătoare. Culoarea luminii poate fi obținută prin combinarea unor sfere roșii, verzi și albastre, pe care jucătorul le găsește împrăștiate prin oraș.

Per total, există 35 de apariții, dispuse aleator în joc. În primul nivel (jocul are trei nivele) trebuie izbăvite nouă apariții, dar în următoarele două veți avea onoarea să vă întâlniți cu până la 21de astfel de entități simultan. Ce aglomerație...

Actul III: Anticronometru



Pierderea de vreme în Of Light and Darkness – The Prophecy este fatală. Dacă nu faceți nimic timp de vreo cinci minute, o voce feminină deosebit de suavă vă anunță că mai aveți doar un minut până la Apocalipsă. Situația asta nefericită poate fi evitată doar dacă jucătorul trimite o apariție către Insula Întunericului cu ajutorul luminii albe.



Problema ar fi că plimbatul prin sat ia ceva timp, cu toate că animațiile, care seamănă cu cele din Riven – A Sequel to Myst, sunt nu bine, ci foarte bine realizate. Și astfel se lasă cortina... Cu siguranță Of Light and Darkness – The Prophecy nu este doar un simplu joc, ci o adevărată experiență de viață, care generează dureri de cap, insomnii, coșmaruri și indigestii.

Mike

LEVEL DATA

Producător: Tribal Dreams
Distribuitor: Interplay Productions
Hardware: Pentium 90 MHz, 16 MB
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Windows 95

NOTA 86



THE SEXY EMPIRE

Bine ați venit în industria erotică!

Ca orice bărbat adult și nu numai – nu încerca să negi – fiecare dintre noi a avut propriile sale fantezii erotice. *Lula – The sexy empire,* produsă de **Take Two Interactive** te ajută, mai mult sau mai puțin, să-ți transformi visele în realitate. Acțiunea jocului este plasată în mediul citadin, plin de distracții dintre cele mai... dubioase. Cu o grafică excelentă, în stilul desenelor animate, pigmentată cu filmulețe, *Lula* te conduce într-o lume a barurilor obscure, a unor personaje extrem de ciudate și a localurilor de strip-tease. Imaginile erotice și extrem de amuzante din *Lula – The sexy empire,* imagini ce creează o atmosferă aparte în joc, sunt opera binecunoscutului grafician Carsten Wieland.

Un vis ce devine realitate

Visul tău, al personajului central, este să devii stăpânul unui înfloritor imperiu internațional în lumea pornografiei. Dar, de obicei, totul începe de jos, și la fel se întâmplă și în jocul nostru. Povestea din *Lula* îl pune pe jucător în postura unui jefuitor de bănci. După o lovitură strașnică, cei doi parteneri ai tăi te părăsesc pe autostradă, „uitând" să-ți lase partea ta din pradă. Pierdut în mijlocul deșertului, ești nevoit șă te târăști până în cel mai apropiat oraș, o mică localitate cu aspect de western, situată undeva într-un colț uitat al Americii. În timp ce îți plângi amarul într-o sticlă de tequila, o întâlnești pe Lula, o superbă actriță în devenire, care a rămas în oraș după ce autobuzul cu care călătorea spre Vegas a avut „o cădere nervoasă". Amândoi veți termina ziua împreună, într-o experiență foarte... „religioasă". Și cum noaptea este un sfetnic bun, ți se aprinde beculețul și vei găsi o nouă metodă de a trăi... lansarea în industria pornografică. Cu Lula devenită atracția principală, îți începi noua meserie, dar viața nu este atât de ușoară pe cât pare. Lipsa banilor nu este singurul motiv de îngrijorare, trebuie să fii atent și la agenții FBI ce se află pe urmele tale datorită jafului de la bancă. În timp ce idea jocului este superbă, realizarea lasă mult de dorit. *Lula – The sexy empire* se limitează la un monoton point and click ce se bazează pe obținerea banilor. Ca jucător, trebuie să-ți asiguri cazarea la motelul orășelului și să reușești să-ți menții fondurile la un anumit nivel pentru a evita să fii aruncat în stradă. Această cameră devine centrul tău de operațiuni și studio. Decât să-ți obții o slujbă și să câștigi un ban cinstit, jocul îți oferă o multitudine de căi dintre cele mai dezonorabile de a obține bani, dar la urma urmelor, un infractor face ceea ce știe mai bine pentru a-și câștiga pâinea. Când nu ești ocupat să obții numere de strip-tease în barul din apropiere pentru Lula sau să-i recrutezi partenere, vei fi angajat în alte acțiuni la fel de necinstite. Barul este un loc nemaipomenit de a găsi bețivi (pe care să-i bați și să-i jefuiești), sau mărunți funcționari pe care să-i convingi să se culce cu Lula. Aceștia sunt o sursă nemaipomenită de venituri, ei fiind capabili să plătescă destul de mult pentru ca tu să nu dezvălui nevestelor aventurile lor nocturne. Orice obiect obținut prin furt poate fi amanetat la pawn shop-ul din oraș, și ți-ai mai umplut buzunarele cu câtiva dolari. Dar cea mai importantă sursă de venituri sunt pozele și clipurile Lulei realizate în camera de motel, material pe care îl vei oferi pe bani buni unui distribuitor. Indiferent de modul ales pentru a face un ban, un lucru e sigur. Există de zece ori mai multe moduri de a-i cheltui. Angajarea unor partenere pentru clipurile Lulei, ca și echipamentul necesar pentru realizarea acestora costă destul de mult. Oamenii adoră varietatea clipurilor erotice, așa încât introdu un pic de condiment cu ajutorul „jucăriilor erotice" cumpărate de la Sex-Shop. Mituirea personajelor potrivite te poate salva de la închisoare, deși există întotdeauna posibilitatea de a plăti rockerii din oraș să-i alunge pe enervanții agenți FBI. Cu cât ai mai mulți bani, cu atât vei avea mai multe probleme, și acestea sunt destule din vreme ce fiecare vrea câte o părticică din ciolan. Dacă ai reușit să strângi 50.000$ atunci e timpul să-ți faci valizele și să pleci...



Cu asemenea muze, nu-i de mirare că scenariile lui sunt cele mai bune. Inspirația îți vine de multe ori când nu te aștepți.



Oops! Mă scuzați... Nu știam că sunteți ocupat. Vroiam doar să-mi verific contul. Mă puteți ajuta în vreun fel?

La Hollywood

După ce te-ai instalat confortabil în noul tău birou, e timpul să te apuci cu adevărat de treabă. Tragi o fugă până la agenția imobiliară și închiriezi încet-încet toate clădirile de care ai nevoie pentru a produce filmele. Casting Office-ul este absolut necesar, el fiind legătura ta cu lumea exterioară. De aici pleacă ofertele de muncă atât pentru diverși angajați, de la regizor până la femeia de serviciu, cât și pentru actori și actrițe, și aici vor sosi scrisorile celor interesați să lucreze pentru tine. Tot aici sunt păstrate dosarele angajaților și de aici vei distribui rolurile actorilor. Următorul pas este Movie Planning, unde îți scrii scenariile filmelor, îți alegi genul lor și fixezi scenele. În continuare, ai nevoie de Movie Studio unde filmezi efectiv scenele. Bineînțeles că ai nevoie de decoruri, pe care le obții din Props Departament. Însă un film, pentru a putea fi vândut, mai are nevoie de montaj (Cutting Departament), coloană sonoră (Sound Studio) și de o secție de multiplicare (Copier). Un Warehouse unde să-ți depozitezi casetele video și un Marketing Departament pentru publicitate sunt și ele absolut necesare. Cum e și normal, nu te poți ocupa singur de toate aceste birouri și vei angaja o mulțime de lucrători, regizori, cameramani, manageri, scriitori, cântăreți, femei de serviciu, etc., fiecare cu pretențiile sale financiare. Sarea și piperul filmelor sunt însă actorii și mai ales actrițele care, deși la început se lasă mai greu convinse să filmeze pentru tine, odată ce vine succesul și filmele tale vor fi în top, te vor asalta. Atât angajații cât și actorii au diferit grade de pregătire ce se reflectă asupra calității filmelor și duratei producției. Odată filmul terminat îl poți oferi unui distribuitor, deși nu este foarte rentabil, sau poți să-l scoți direct pe piață. Cu cât lansezi mai multe filme, cu atât comenzile vor fi mai multe și implicit rezervele tale financiare vor crește. Activitatea ta nu se rezumă însă numai la munca din studiouri, orașul oferindu-ți o mulțime de alte tentații. În parcare poți găsi o mână de motocicliști care, pentru câteva cutii de bere, sunt gata să facă o vizită nu tocmai drăguță concurenței. Sex-Shop-ul îți oferă absolut orice ai nevoie pentru filmele tale, iar la spital poți obține operații estetice pentru actori. Crezi că asta e tot? Atunci te înșeli amarnic. Nu uita că visul tău este să cucerești America. Odată ce contul tău deține un minim de 2.000.000$ începi o nouă afacere.

Hai la Sex-Shop

Te muți în noua și luxoasa ta vilă din Las Vegas, loc de unde vei începe să împânzești SUA cu magazinele tale Sex-Shop. De la tarabele cu reviste deocheate din suburbii până la Super Sex-Shop-ul din centru, toate afacerile îți vor mânca timpul și nervii. Nu este deloc ușor să te ocupi de comerțul cu sex, mai ales când magazinele se înmulțesc ca ciupercile după ploaie. Nici concurența nu va sta cu mâinile în sân și, geloasă pe succesul tău, va începe să-ți saboteze magazinele. E o adevărate „plăcere"să vezi cum un magazin ce-ți aducea profituri de milioane își încetează brusc activitatea. Cum trebuie să te plimbi foarte mult prin America, iar zborurile lor circulă mai prost decât Tarom-ul nostru, e indicat să-ți cumperi propriul avion cu care să călătorești. Este nu numai mai rapid, dar și mai plăcut. După o muncă atât de extenuantă, un pic de relaxare e binevenită. La sfârșit de săptămână, dacă fondurile îți permit, poți organiza o petrecere cu multe fetițe și mâncare din belșug. Ahhh, așa e viața în lumea pornografiei!

Și totuși

Chiar dacă până la un punct jocul este interesant, în anumite locuri se pierde mult datorită slabei realizări. Grafica este asemănătoare desenelor animate, însă unele sunt urâte, lucru care nu se prea potrivește cu imaginea erotică a jocului. Efectele sonore lipsesc cu desăvârșire. Poate pe ici pe colo se mai aud câteva gemete... Toate acestea ne dau impresia că ne aflăm în fața unui film porno realizat de amatori. Dar ceea ce este cel mai rău, este faptul că acțiunea devine repede plictisitoare. Nimic nu perturbă prea mult drumul tău spre glorie, concurența stă cuminte și-și vede de treabă, nici un eveniment neprevăzut nu te deranjează. Jocul nu este nici pe departe erotic, așa cum și-a propus, așa că trebuie să ne păstrăm fanteziile cu speranța că noua versiune a jocului anunțată pentru vara aceasta va fi mult mai bună.

Claude



Ca orice secretară ce se respectă, singurul lucru la care este eficientă este... dezbrăcatul.

LEVEL DATA

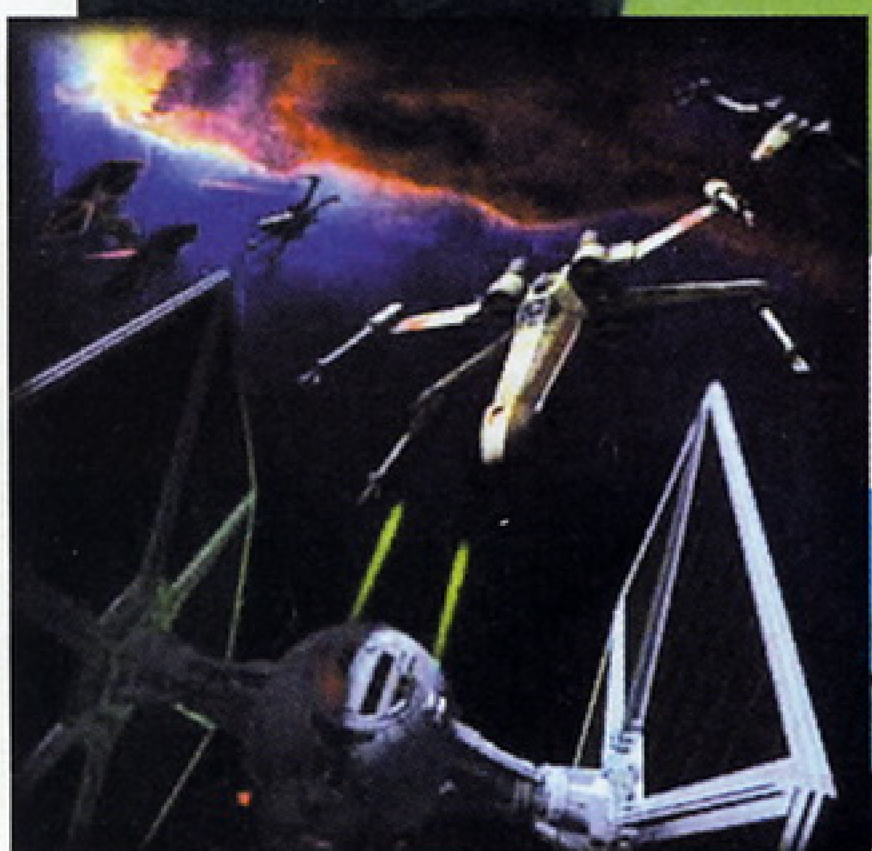
Producător: Take Two Interactive
Distribuitor: Take Two Interactive
Hardware: Pentium 100MHz, 16 MB
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: Windows 95

NOTA 86

LEVEL REVIEW SPECIAL











Lucas Arts Entertainmant Company LLC - The history of a dream

Hehei, fârtaţi gameri! Vă mai aduceţi aminte anii de aur când urmăream cu sufletul la gură aventurile lui Indiana Jones sau râdeam în hohote de şotiile personajelor din *The day of the Tentacle*? Nu mai trebuie să numesc pe cei care au adus în casele noastre distracţia şi divertsmentul – **Lucas Arts**. Dar oare câţi dintre noi cunosc cu adevărat pe cei care se ascund în spatele acestui nume celebru?

Lucas Arts Entertainment Company a fost fondată în 1982 de producătorul de filme **George Lucas**, ca o nouă formă de exprimare a viziunii sale artistice. La ora actuală, **Lucas Arts Entertainment** este unul din liderii mondiali în producerea şi distribuirea de software „distractiv" pentru orice platformă. Filozofia creatoare a companiei **Lucas Arts** se bazează în mare parte pe moştenirea cinematografică. Dar, deşi sunt inspirate din filme ca Indiana Jones sau Star Wars, jocurile au scenarii originale.

În fiecare dintre ele întâlneşti poveşti atractive, personaje ce se dezvoltă pe parcurs şi decoruri foarte vii, rezultat al tehnologiilor sofisticate pe care le au la dispoziţie producătorii de jocuri din zilele noastre. Deoarece jocurile interactive câştigă tot mai mult teren în competiţia lor cu filmele şi televiziunea, atât ca formă de divertisment cât şi ca mijloc de a scoate un ban, **Lucas Arts** se foloseşte din plin de orice artificiu tehnic: efecte vizuale, animaţie 3D, filmuleţe sau muzică. Un agent de voiaj în The Land of the Dead, ce ajută sufletele să călătorească prin lumea de dincolo, un fost şerif – odată cel mai de temut pistolar al Vestului Sălbatic – în căutarea fiicei sale dispărute, un pirat ce luptă să-şi salveze iubita din mâinile celui mai aprig demon-pirat, exploratori spaţiali răpiţi de extratereştrii, un motociclist prins în lupta sa pentru a dovedi o crimă, tentacule mutante ce ameninţă lumea, lupta pentru oprirea expansiunii Imperiului Galactic, sunt numai câteva din universurile create de **Lucas Arts.** Pentru a îmbina cât mai bine povestea, interactivitatea şi tehnologia modernă, Lucas Arts a impus un climat de totală libertate de exprimare a ideilor tuturor angajaţilor săi.

A fost odată ca niciodată...

Povestea noastră începe, cum am mai spus, în 1982. A fost un început timid pentru Lucas Arts, până în 1986 realizând doar câteva jocuri nesemnificative pentru alţi distribuitori (Strike Fleet, Labyrinth, Ballblazer). A venit însă 1987, anul de referinţă pentru Lucas Arts, an în care au scos pe piaţă Maniac Mansion. Pe lîngă povestea deosebit de haioasă – o mână de studenţi ce încearcă să-şi salveze prietenul din mâinile unui savant nebun – şi locul de desfăşurare (o vilă în stil victorian), Maniac Mansion a fost deosebit de apreciat şi pentru inovaţia ce o aducea interfeţei, acel „point-and-click" atât de folosit şi în jocurile actuale. Profitând de succesul enorm obţinut de Maniac Mansion, un an mai târziu Lucas Arts lansează Zak McKracken and the Alien Mindbenders. Tot în 1988 îşi încearcă norocul într-un nou domeniu, cel al simulatoarelor de zbor, cu Battlehawks 1942, primul dintr-o trilogie bazată pe WW2. Anul 1989 aduce şi primul joc bazat pe un film realizat în studiourile Lucasfilm, Indiana Jones and the last Crusade. Eroul neobosit a coborât de pe marile ecrane direct în casa noastră, încântându-ne cu aventurile sale în căutarea celor mai ciudate relicve istorice. Partea a doua a trilogiei WW2 este continuată şi ea cu The Battle of Britain. Din acest moment producţia de jocuri a luat un avânt deosebit: Loom, The Secret of Monkey Island (1990), Secret Weapons of the Luftwaffe, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge(1991), Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992). Anul 1993 aduce primul joc din seria Star Wars pentru PC, X-Wing, o variantă Star Wars fiind lansată cu un an înainte pe console Nintendo. Ca urmare a succesului obţinut, seria Star Wars a continuat cu Imperial Pursuit, B-Wing şi Rebel Asault (tot în 1993), Tie Fighter (1994), Drak Forces şi Rebel Asault II (1995), X-Wing vs TIE Fighter şi Jedi Knight: Dark Forces II (1997), iar acum este aşteptat cu nerăbdare Force Commander. În toţi aceşti ani s-a lucrat bineînţeles şi la alte jocuri: The Dig, Afterlife, Full Throtle sau atât de iubitul şi jucatul The Day of the Tentacle. Dar să nu credeţi că Lucas Arts s-a limitat numai la jocuri. Ei au creat şi nenumărate programe educaţionale, dintre care multe sunt folosite în liceele şi colegiile americane. De exemplu, Choices & Decisions: Taking Charge of Your Life – unul dintre cele mai recente programe – te învaţă principiile de bază ale management-ului.

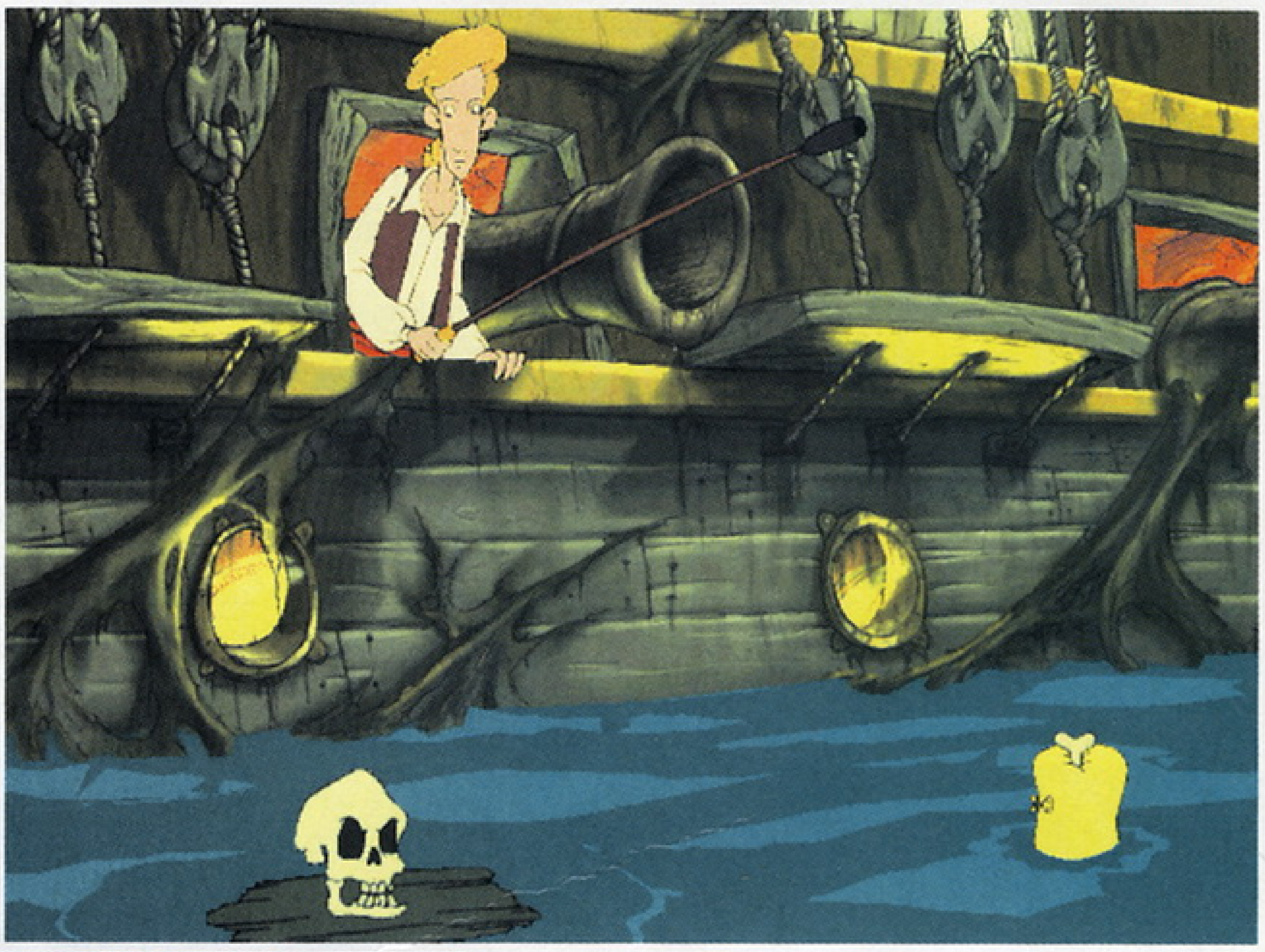
Rând pe rând, toate aceste jocuri au devenit hituri, atât datorită jucabilităţii cât şi realizărilor tehnice de grafică şi sunet. Ţinând pasul cu dezvoltarea tehnologică a ultimilor ani, **Lucas Arts** a adus mereu îmbunătăţiri jocurilor sale, inovaţii precum interfaţa SCUMM, engine-ul Jedi sau sistemul iMUSE pentru redarea sunetelor digitale fiind preluate apoi şi de ceilalţi producători de jocuri. **Lucas Arts** a fost, este şi va fi un gigant în lumea jocurilor, şi va continua să ne delecteze cu realizările lor mult, mult timp.

Claude

THE CURSE OF MONKEY ISLAND™

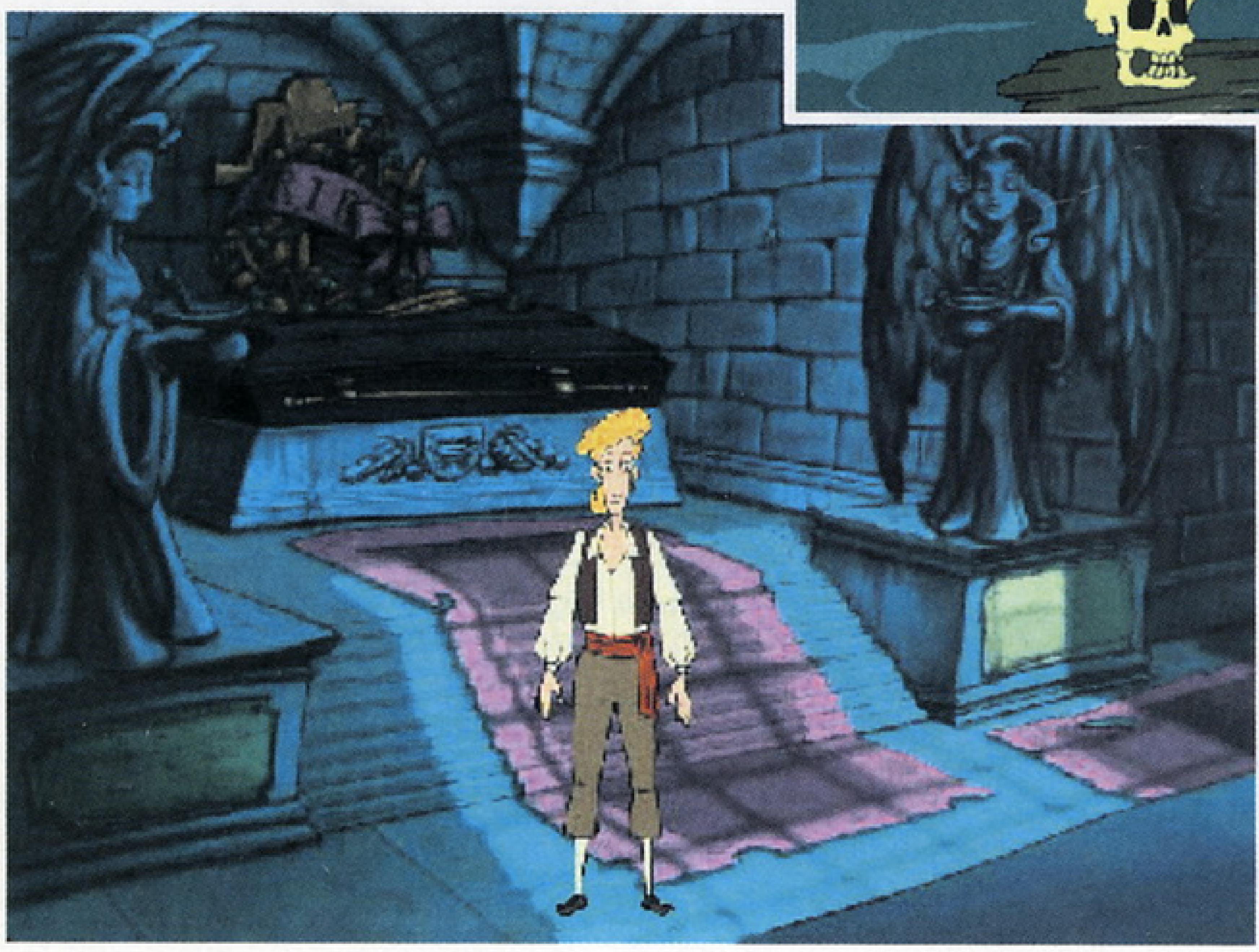
O lume plină de mistere, pirați și ... umor. Un joc care vă va ține cu sufletul la gură.

Cea mai mare parte a gamerilor asociază Lucas Arts cu jocurile Star Wars. Pentru unii însă, compania va fi întotdeauna cunoscută ca fiind promotoarea celor mai bune jocuri de aventură ale tuturor timpurilor. Cu *Sam & Max Hit the Road*, *Day of The Tentacle*, și *Monkey Island* (I si II), Lucas Arts a creat o combinație originală de desen animat și umor cu tradiționalul stil adventure. După trei ani, Lucas Arts s-a reîntors la stilul adventure cu *The Curse of Monkey Island*, un joc care s-a dovedit a fi nu numai un succesor demn al seriei Monkey Island, dar și cel mai amuzant joc al anului 1997.



O viață de pirat pentru Guy

Pentru cei care nu sunt familiarizați cu seria, jocurile Monkey Island ne prezintă istoria nenorocosului Guybrush Treephwood, lupta sa



împotriva dușmanului de neînvins, piratul zombie LeChuck, precum și povestea femeii „prinse" între cei doi: marea dragoste a lui Guybrush, Elaine Marley.

The Curse of Monkey Island începe cu o frumoasă animație, sfârșitul „A fost doar un vis" cu care s-a terminat Monkey Island 2 fiind convențional uitat (este explicat ceva mai târziu in joc), și îl găsim pe Guybrush plutind în derivă pe mare, înfometat și însetat, dar, bineînțeles, tipic pentru Guybrush, fără să observe mâncarea și băutura care plutesc pe lângă el. Înainte însă să își dea seama ce se petrece în jurul lui, nimerește în mijlocul unui schimb de focuri între LeChuck și Elaine și este făcut imediat prizonier pe corabia piratului.

Din acest moment, trebuie să controlezi acțiunile lui Guybrush ca să scapi de pe corabie. Odată scăpat și ajuns la țărm, pui fără să vrei pe



alte cărări decât cea care trebuie cea bună va rămâne întotdeauna acolo până când vei fi gata să o urmezi.

Jocul utilizează cele mai bune voci comice, de după Full Throttle, cu câteva caractere memorabile cum ar fi copilul care vinde limonadă sau bărbierul McMutton. Cel mai amuzant dintre toți rămâne totuși craniul vorbitor, Murray, care se crede înfricoșător și care reușește să atragă atenția de fiecare dată când apare în scenă.

Lucas Arts a adăugat chiar și ceva elemente de „arcade". In partea a 3-a va trebui să-ți încerci aptitudinile de pirat într-o luptă navă la navă. Această parte a jocului se dovedește a fi un punct culminant al jocului, dar și unul foarte amuzant. Va trebui să schimbi insulte memorabile în lupte cu săbii (ceva de genul celor din Monkey Island 1).

degetul lui Elaine un blestemat inel cu diamant, care o transformă într-o statuie de aur. Ca să-ți îngreuneze sarcina și mai mult, statuia este furată de maimuțele pirat. Obiectivul principal al jocului este, bineînțeles, să o scapi pe Elaine de blestem.



Barrel o'puzzles

Monkey Island este structurat în 6 părți, dar în interiorul acestor granițe acțiunea este non-liniară. Cea mai mare parte a timpului o petreci pe cele două insule prezente în joc, unde poți călători liber între locații și poți să rezolvi o grămadă de puzzle-uri în mod aleatoriu (nu chiar întotdeauna). Uneori te confrunți cu situații mai delicate, cum ar fi să fii înghițit de un șarpe, să fii prins în nisip mișcător sau să încerci să îi faci pe prietenii tăi să se oprească din cântat (oricum nu te vor lăsa până nu îți dai seama despre ce este vorba!). Cea mai mare parte dintre puzzle-uri se pot rezolva cu ajutorul obiectelor aflate în inventar, deci este foarte important să iei tot ce îți pică în mână.

Oricine a mai jucat un joc adventure Lucas Arts, va fi ca acasă în *Curse of Monkey Island,* nefiind făcută nici o modificare la engine-ul SCUMM care a fost folosit și în Full Throttle și în The Dig.

Modul de joc este standard, point-and-clic, asemănător cu cel folosit în Full Throttle. Jocul poate fi jucat normal sau „Mega Monkey", care este ceva mai greu deoarece puzzle-urile devin mai complicate și se mărește numărul lor.



Watchoo talking about

Cele mai interesante în joc sunt, bineînțeles, dialogurile. Lucas Arts le-a scris pe cele mai amuzante de până acum, iar The Curse of Monkey Island beneficiază de un umor de cea mai mare clasă.

Dialogurile, care de cele mai multe ori sunt folosite pentru a afla indiciile necesare, au devenit o adevărată distracție.

Designerii nu te vor penaliza dacă urmezi

Asta este tot ?

Având în vedere cât timp și energie s-a folosit pentru a crea puzzle-uri și dialoguri cât mai interesante și mai comice în Monkey Island, este foarte ciudat că jocul se termină așa de brusc, ca și cum creatorii lui ar fi rămas dintr-odată fără bani, timp sau inspirație. Cu toate astea, dacă v-au plăcut celelalte jocuri de tip adventure produse de Lucas Arts Entertainment, Monkey Island vă va satisface pe deplin nevoia de aventură.

Cu siguranță unul dintre cele mai bune și mai spectaculoase jocuri de aventură, „Monkey Island" intră în galeria de aur a jocurilor comice clasice produse de Lucas Arts. Datorită acestui sfârșit, s-ar putea spune că realizatorii jocului au lăsat o portiță deschisă pentru o eventuală continuare a jocului.

Enkidu

LEVEL DATA

Producător: Lucas Arts Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts Entertainment
Hardware: Pentium 60 MHz, 16 MB
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS,Windows 95

NOTA 94

Afterlife

De câte ori ai şansa ca în acelaşi timp să guvernezi în iad şi să serveşti în rai?



Salut, prieteni! Sunt bine sănătos. Viaţa pe-aici prin Iad nu este chiar atât de rea pe cât pare. Sper să vă văd curând!

Milton ni l-a oferit pe Satan care, deşi decăzut, continua să sfideze Raiul. Dante ne-a dăruit întregul Iad, cu toată perversitatea şi oroarea pe care putea să o creeze imaginaţia medievală. Acum, câteva secole mai târziu, **Lucas Arts** ne-a oferit *Afterlife*, unul din ultimele jocuri din linia începută cu ani în urmă de Sim City. În timp ce Milton şi Dante doar îţi prezentau ideile lor despre paradis şi infern, **Lucas Arts** îţi permite efectiv să construieşti şi să lucrezi cu ele. Nu vă impacientaţi, nu veţi juca rolul lui Dumnezeu ci doar al unui demiurg, un fel de intermediar între Atotputernic şi umilii locuitori ai Terrei. Datoria ta este de a avea grijă ca sufletele celor răposaţi să ajungă acolo unde se cuvine. Chiar dacă în *Afterlife* nu vei întâlni măreţia prozei lui Milton sau a versurilor lui Dante, totuşi vei avea parte de o colecţie a celor mai hilare satire moderne ale moralităţii. Pedeapsa pentru invidie este omonimul recompensei pentru mulţumirea de sine, iar dacă un Taco Inferno îi aşteaptă pe lacomi, Food Court îşi deschide porţile pentru cei temperaţi. Jocul are o grafică excelentă, cu foarte multe detalii ale diferitelor structuri, atât din Rai cât şi din Iad, o muzică specifică, şi chiar două voci interpretate de Jasper Wormwood şi Aria Goodhalo, purtătorii de cuvânt ai Iadului (Jasper) şi ai Raiului (Arial), ce te vor însoţi de-a lungul jocului pe post de sfătuitori. Într-un cuvânt, jocul are prestanţă. Cu câteva mici excepţii.

Divin sau diabolic

Afterlife este un joc clasic. Începi într-o zonă gridată, destinată structurilor folosite pentru a pedepsi sau răsplăti sufletele şi trebuie să obţii cât mai mulţi bani. Câştigurile vin din ajutorul oferit sufletelor de a-şi găsi locul potrivit şi sosesc sub formă de pennies celeşti. Aceştia te vor ajuta să întreţii clădirile, să plăteşti salariile îngerilor şi demonilor, să construieşti, şi multe altele. Poţi influenţa chiar şi dezvoltarea tehnologică sau tipurile de păcate lumeşti. Jocul nu are un sfârşit determinat, viaţa de dincolo este nesfârşită la urma urmelor. Karma Trains folosite pentru reîncarnare, varietatea de pedepse şi răsplate, şi un dezvoltat sens al umorului sunt punctele forte ale jocului. Ai la dispoziţie un întreg sistem de monitorizare a activităţilor, iar help-ul este amuzant şi destul de informativ. Afterlife are o realizare superbă, şlefuită şi de standardele înalte ale celor de la **Lucas Arts**. Atunci de ce continuă să arate atât de ... uman? Probabil fiindcă, în ciuda aspectului uneori hilar, clădirile sunt tot clădiri, drumurile sunt tot drumuri şi aşa mai departe, singura diferenţă dintre *Afterlife* şi SimCity 2000 fiind varietatea mai mare de terenuri din jocul produs de Maxis. *Afterlife* este mai greu decât alte simulatoare economice. El îţi aşează în faţă Raiul şi Iadul, deci tu trebuie să te ocupi în acelaşi timp de două lumi complet diferite, iar navigarea între ele poate crea probleme. Codul de culori este destul de larg, lucru eficient, dar unele nu se pot deosebi între ele, iar la o rezoluţie mai mare totul devine extrem de mic. Un alt minus este lipsa unui manual adecvat, tutorialul realizat prin replici foarte umoristice schimbate între Jasper şi Arial neaducând prea multă lumină, omiţând multe detalii privitoare la porţi sau zone. Însă, odată ce ţi-ai dat seama ce ai de făcut, totul devine floare la ureche. În afară de umor, *Afterlife* nu aduce multe lucruri noi deşi ceea ce face este destul de bine. Gamerii ahtiaţi după astfel de jocuri şi cărora le place umorul vor găsi jocul de-a dreptul divin. Până la urmă, *Afterlife* este un joc de calitate, bine realizat şi pe alocuri umoristic, şi poate de aceea mai este încă iubit şi jucat la atâta timp de la apariţie.

Claude





LEVEL DATA

Producător: Lucas Arts Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts Entertainment
Hardware: Pentium 100 MHz, 16 MB
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS, Windows 95

NOTA 84

Dark Forces



Doar tu şi blasterul tău împotriva întregului imperiu galactic



După lansarea lui Doom, gamerii au fost asaltaţi cu o mulţime de jocuri first-person shooter. Mai mult imitative decât inovative, aceste jocuri au fost demult uitate. Nu la fel s-a întâmplat însă şi cu Dark Forces, produs de Lucas Arts. Fiind unul din puţinele jocuri care au inovat formula lansată de Doom, Dark Forces a reuşit să se ridice deasupra statutului de clonă. Povestea jocului este simplă: Imperiul a format un nou tip de Stormtroopers, cunoscut sub numele de Dark Troopers. Aceste adevărate maşinării de ucis sunt produse în diferite baze. Întruchipându-l pe Kyle Katarn, fost ofiţer imperial ce s-a alăturat rebeliunii, trebuie să vizitezi tot felul de locuri exotice pentru a aduna dovezi şi a sabota planurile Imperiului. Pe tot parcursul jocului te vei întâlni cu nenumărate feţe familiare, Stormtroopers, gărzile imperiale, Boba Fett şi chiar Jaba the Hutt. Folosind un engine ce permite sărituri şi târâşuri, Dark Forces este mai mult decât un „kill them party". Nivelele sunt diverse şi ingenioase, cu multe obstacole stând între tine şi obiectiv. Aceste obstacole sunt de la simple puzzle-uri ce îţi oferă accesul la noi zone, până la acţiuni gen arcade în care sari din piatră'n piatră. Chiar dacă la un moment dat acestea pot deveni frustrante, rezolvarea nu este chiar atât de complicată. Aşezarea acţiunii în universul Star Wars nu putea aduce decât beneficii jocului. Este mult mai distractiv să măcelăreşti lacheii imperiali decât nişte monştrii. Parcă altfel te simţi când auzi un „Stop, Rebel Scum!" decât dacă auzi un hîrîit indescifrabil.



Shoot them up

Înaintând pas cu pas prin coridoarele instalaţiilor imperiale te poţi uşor rătăci, şi, totodată, poţi întâlni o groază de primejdii. Un sfat bun: ţine-ţi harta la îndemână pentru a fi sigur că nu te învârţi în cerc, şi consultă periodic Mission Briefing-ul ca să ştii ce ai de făcut. Examinează cu atenţie împrejurimile, orice schimbare subtilă a texturii zidului poate ascunde o uşă secretă, uşă pe care o deschizi simplu, apăsând „space". Dacă tot ai posibilitatea de a sări sau de a te târî, foloseşte din plin aceste abilităţi în bătălii, de multe ori îţi pot salva viaţa. Sigur, aceasta nu este unica întrebuinţare a acestor calităţi, cu ajutorul lor putând fi depăşite anumite obstacole imposibile la prima vedere.

Fii sigur că zeloşii trupeţi imperiali vor face tot posibilul să te împiedice în drumul tău spre victorie. Apar pe nepusă masă şi de unde te aştepţi mai puţin. Nu lăsa ca dintr-un exces de eroism să mori, dacă nu e absolut necesară lupta. Ceea ce e important e să atingi obiectivele misiunii şi, mai ales, să supravieţuieşti. Aşa că, de te părăseşte muniţia sau health-ul, ia-ţi picioarele la spinare şi fugi, fiindcă, deşi e ruşinoasă, fuga e totuşi sănătoasă. Uită-te bine prin jur, posibilităţi de a evita confruntările mortale sunt destul de multe, un geam, un balcon, un podeţ, orice poate fi folosit. Un lucru destul de important este efectul întunericului. Dacă inamicii sunt în lumină, iar tu în întuneric, focul lor nu va mai fi la fel de precis (nu uita însă să opreşti head light-ul). Din motive neştiute, mulţi gameri uită că adversarii pot fi doborâţi chiar dacă se află la etaje superioare sau inferioare, în aceste situaţii foarte eficente fiind explozibilele. Cu aceste materiale poţi elimina ziduri sau alte obstacole ocazionale. Merită să încerci dacă ai ceva grenade şi ţi se pare că nu mai ai nici o ieşire.

Singurele defecte ale jocului sunt întinderea relativ mică, mai puţin de o duzină de nivele, şi lipsa multiplayer-ului. Cu toate acestea, jocul a fost un pionier în domeniu şi merită toată stima şi admiraţia pentru ceea ce a realizat.

Claude

LEVEL DATA

Producător: Lucas Arts Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts Entertainment
Hardware: 586 la 100MHz, 8 MB
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS,Windows 95

NOTA 88





Dark Forces a impus noi standarde ale acţiunii first-person în seria Star Wars. Jedi Knight : Dark Forces II vine ca o continuare a predecesorului său…cu mai multe personaje şi arme



Era anul 1995 când Lucas Arts Entertainment a lansat Dark Forces, un nou joc din seria Star Wars. A fost primul first-person după Doom care aducea cu adevărat ceva nou. Profitând şi de succesul enorm a tot ceea ce a reprezentat, Star Wars şi-a găsit foarte repede admiratori în întreaga lume. Deşi nu a fost perfect, a fost gustat şi jucat din plin. Jedi Knight: Dark Forces II a apărut tocmai pentru a suplini lipsurile originalului Dark Forces, şi-au făcut apariţia nivele şi personaje noi precum şi alinierea la grafica 3D pentru a putea concura cu Quake şi Unreal.

Intriga jocului este simplă: întruchipându-l pe Kyle Katarn, ca şi în Dark Forces, trebuie să-l împiedici pe Jerec să intre în Valea Cavalerilor Jedi, după ce protectorul acesteia şi tatăl lui Kyle a fost ucis de Jerec. Pe parcurs vei obţine lightsaber-ul şi vei învăţa secretele Forţei ce te vor ajuta să devii un Jedi Knight. Te vei confrunta cu inamici vechi: Greedo, Bossk, stormtroopers, dar şi cu multe caractere noi, printre care şapte Cavaleri Jedi care plănuiesc să obţină forţa unui vechi mormânt. Dar, cu cele zece arme din dotare şi cele 12 puteri speciale ale Forţei, eşti un adversar demn de luat în seamă. Povestea nu este liniară, ceea ce faci într-un nivel afectând acţiunea şi nivelul de dificultate din celelalte. La un moment dat eşti pus chiar să alegi partea de care vei lupta, Light or Dark.

The Force be with you

Desfăşurarea jocului păstrează elementele de bază din Dark Forces, în care te plimbi prin nivele şi împuşti bieţii soldaţi imperiali. Cu o mică diferenţă însă: în Jedi Knight poţi folosi Forţa. Şi cum poţi realiza acest lucru? Simplu. La sfârşitul fiecărui nivel vei primi câteva puncte de experienţă şi cu ajutorul acestora vei descifra pe rând toate misterele Forţei. Trebuie ţinut minte însă că a salva des duce la diminuarea puterii Forţei, în consecinţă e indicat să salvezi rar şi la distanţe mari. Pe scurt, Forţa îţi dă cam următoarele capabilităţi: Dark Force – Choke Enemies, Lightning Bolt (ca şi împăratul Palpatine), Throw Object; iar Light Force – Force Field, Invisibility, Speed, Steal Weapon, See through Wall, Jump şi Healing. Cu ajutorul acestora parcurgi cele 26 de nivele ale jocului, din care nivelele 17-21 depind de ceea ce ai făcut anterior. Bineînţeles că nu vor lipsi vehiculele, dintre care Speeder Bike-ul este un adevărat deliciu.

Detalii tehnice şi nu numai…

Noul engine impus de Jedi Knight, poreclit „Sith", este în întregime 3D, suportând elemente de genul poduri, ziduri sau podele înclinate. Personajele sunt poligonale, ajutând la îmbunătăţirea animaţiei. La acest capitol excelează filmuleţele, asemănătoare cu cele din Rebel Asault II sau Wing Commander IV. Efectele sonore se încadrează perfect în atmosfera jocului, iar feeling-ul este fantastic. Dar capitolul la care Jedi Knight întrece de departe concurenţa este Multiplayer-ul. Este cu adevărat captivant şi atât de divers. Nu numai că pot intra în joc 8 gameri deodată, dar au şi o mulţime de variante în care se pot întrece. Deathmatch, în care fiecare joacă pe pielea lui, Capture Flag sau Team Battle. S-au adus şi multe îmbunătăţiri de detaliu cum ar fi: posibilitatea de a vedea în ce direcţie se uită oponentul sau ce arme are.

Ce mai încolo şi încoace, e first-person, e action , e sânge, are tot ce trebuie pentru a fi jucat şi acum, după un timp atât de îndelungat de la apariţie.

Claude



LEVEL DATA

Producător: Lucas Arts Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts Entertainment
Hardware: Pentium 133, 16 MB
Placă 3D: Opţional
Multiplayer: Da
Platformă: Windows 95

NOTA 88



Day of the Tentacle


Photo by Jeton Grajqevci

O aventură de milioane în stil mare… sinonimă de altfel cu Lucas Arts. Trecut, prezent şi viitor, toate au câte o problemă care trebuie rezolvată.

Necazul a început odată cu poluarea … sau mai bine zis cu începuturile ei. Ergo…a fost odată ca niciodată o pajişte cu floricele şi fluturi, mai ceva ca în paradis, dar, într-o bună zi, un ciudat om de ştiinţă a creat o maşinărie la fel de ciudată ca el. Problema era că acest mecanism a început să polueze. Tot pe această lume trăiau două tentacule: Purple Tentacle şi Green Tentacle. Cum se plimbau cele două, au ajuns la micul râu în care se deversau deşeurile invenţiei cele ciudate şi, neavând ce face, Purple Tentacle a luat o înghiţitură din apa poluată. Acum, drăguţul Purple s-a transformat într-un super-genius al răului, şi şi-a pus în cap să cucerească lumea. Creatorul tentaculului este nebunul doctor Fred Edison, care şi-a dat până la urmă seama de ameninţarea pe care acesta o reprezintă. De aceea, l-a capturat odată cu Green Tentacle pentru a-i pune pe amândoi la culcare.

Întreaga poveste are loc într-o singură casă cu un etaj, pivniţă şi pod. Adevărul este că mai urci şi pe acoperiş şi te mai plimbi şi prin împrejurimile casei. Probabil că vă miraţi cum încape un adventure într-o căsuţă mică…Simplu! De fapt sunt trei case, pentru că acţiunea se desfăşoară în trecut, prezent şi viitor.


Photo by Jeton Grajqevci

Master of All Times

Personajele implicate în joc sunt destul de numeroase având în vedere spaţiul de desfăşurare. Doctorul Edison are nevoie de ajutor pentru a-l opri pe Purple Tentacle. El apelează la prietenul său, Bernard. Acesta vine în ajutor cu fiul său Hoagie şi fiica sa Laverne. Odată ajunşi la casa cu pricina începe aventura. Doctorul vrea ca cei trei să călătorească în trecut pentru a opri poluarea răului, şi, deci, pentru a-l opri pe Purple Tentacle.

Bun… cei trei se urcă în nişte mici capsule şi pornesc prin timp. Ca în toate questurile, apare o mică problemă şi cei trei pierd timpul…adică se pierd în timp. Astfel, Hoagie aterizează în trecut pe timpul lui Washington, Bernard, capul familiei (ceea ce nu-l face şi cel mai inteligent), ajunge de unde a plecat, şi anume în prezent, iar Laverne aterizează într-un kumquat în viitor. Pentru început trebuie să găseşti nişte planuri pentru maşinărie. Misiunea începe prin a-ţi aduce înapoi odraslele. Problemele însă se înmulţesc cu fiecare pas pe care-l faci. Hoagie este în trecut şi are nevoie de energie pentru a activa capsula. Laverne este într-un copac de unde nu poate să coboare, iar Bernard trebuie să-I ajute pe amândoi într-un fel sau altul. Acum aveţi ocazia să vă întâlniţi cu George Washington pentru a participa la scrierea istoriei! George stă şi cugetă la nişte legi pentru Constituţie. (În timp ce undeva pe un deal se află Benjamin Franklin şi se joacă cu un zmeu, încercând să fie trăznit de fulger-zmeul, că el e şi aşa destul de trăznit). La etaj, în casă, se află o femeie ce lucrează pentru steagul Americii, coase şi tot coase. Acţiunile pe care le face Hagie în trecut au repercursiuni în viitor, ceea ce s-ar putea să fie de ajutor. De exemplu, prin Hagie, vei vorbi cu Washington şi vei afla despre un hobby de-al lui şi anume să taie cireşi (!?). Astfel, faci rost de nişte vopsea roşie şi vopseşti kumquat-ul pentru a semăna cu un cireş. Vorbeşti cu Washington şi-l pui să taie copacul. Concomitent în viitor, copacul în care stă Laverne dispare şi, din nefericire, aceasta este capturată de un tentacle. De ce? Pentru că în viitor planurile lui Purple Tentacle au devenit realitate şi specia sa preia controlul lumii!


Photo by Jeton Grajqevci

Yeah… and What Else?

În cele din urmă reuşiţi să vă reîntâlniţi în prezent după foarte, foarte, foarte multe păţănii şi ciudăţenii!

Să zicem deci că aţi ajuns în prezent şi că vă pregătiţi pentru a merge în trecut acolo unde trebuie. Dar, deodată, apare Green Tentacle care se oferă să se ducă el în trecut să-l oprească pe Purple dar…deodată apare Purple foarte bătrân spunând că vine din viitor şi că o să-l oprească pe Green. Hop, sare într-o capsulă şi se duce după Green dar… Bernard, Hoagie şi Laverne vor să-l ajute pe Green şi sar şi ei într-o capsulă. După o călătorie prin timp ajung cu toţii unde trebuie, dar, Bernard şi odraslele sale, fiind în aceeaşi capsulă, s-au contopit şi s-au transformat într-un fel de monstru: 3 capete, mâinile lui Bernard, picioarele lui Laverne şi corpul lui Hoagie. Asta da încurcătură! Acum …adică în trecut, Bernard (sau mai bine zis îmbârligătura de oameni) se întâlneşte cu Purple care conduce o armată de alţi purple tentacles. Ei sau el…(I'm confused) trebuie să ajungă până la urmă să oprească maşinăria infernală care a pornit toată aventura de altfel. Din nou, după multe multe aventuri reuşesc să-l prindă pe Purple şi să-l trimită în Siberia.

End

Şi cam aşa ia sfârşit o aventură clasică a celor de Lucas Arts! Nu cred că trebuie să vă mai amintesc că grafica este pur şi simplu excelentă şi plină de umor, la fel ca şi dialogurile şi acţiunile personajelor. Îmi aduc aminte că a fost un joc de milioane pe care l-am terminat de două ori (o dată pentru că am făcut rost de el şi a doua oară pentru că mi-era dor de personaje)…este un joc clasic de neegalat! Super!

Sergio

LEVEL DATA

Producător: Lucas Arts Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts Entertainment
Hardware: 386 la 66 MHz, 4 MB
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS

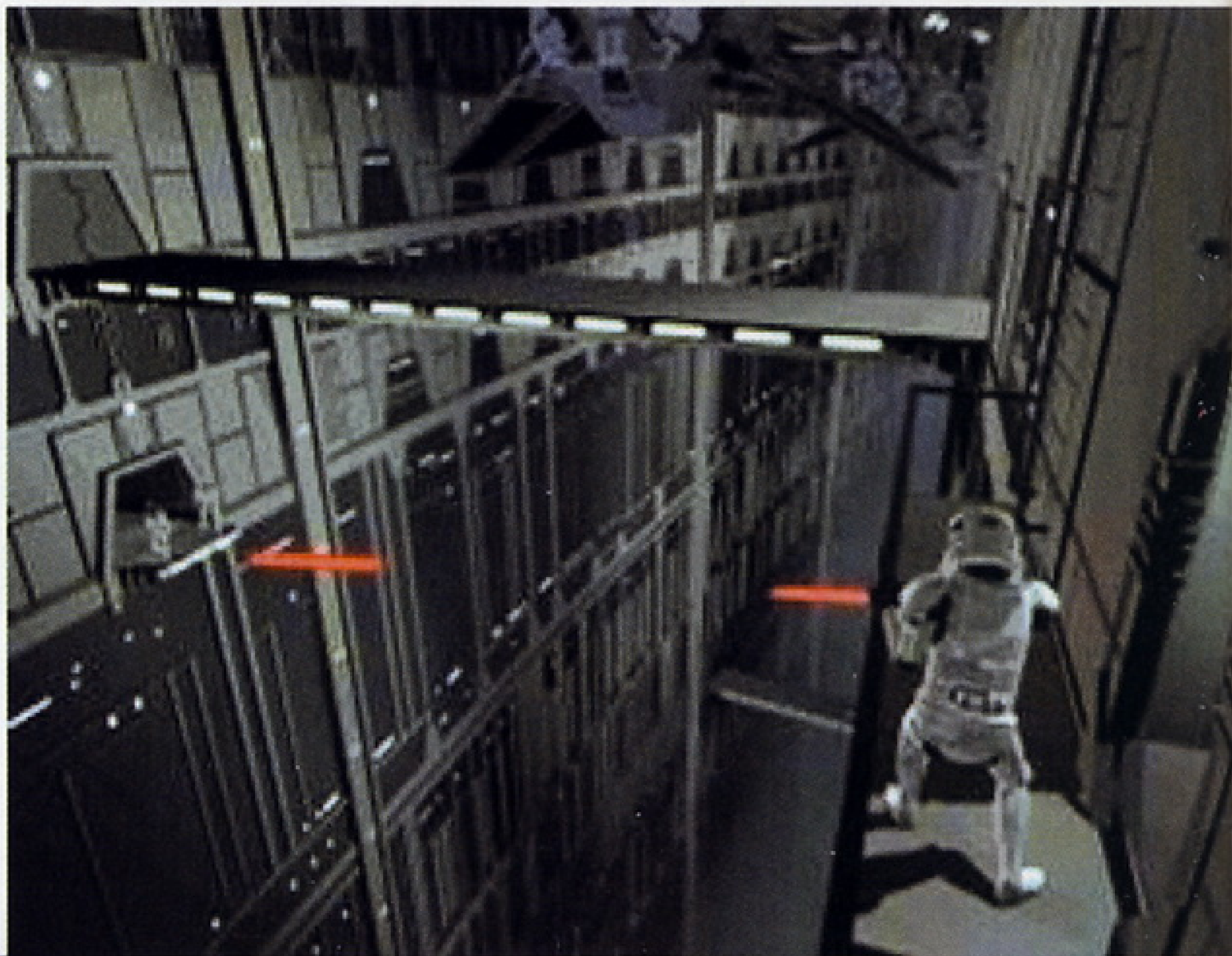
NOTA 89



Rebel Assault II

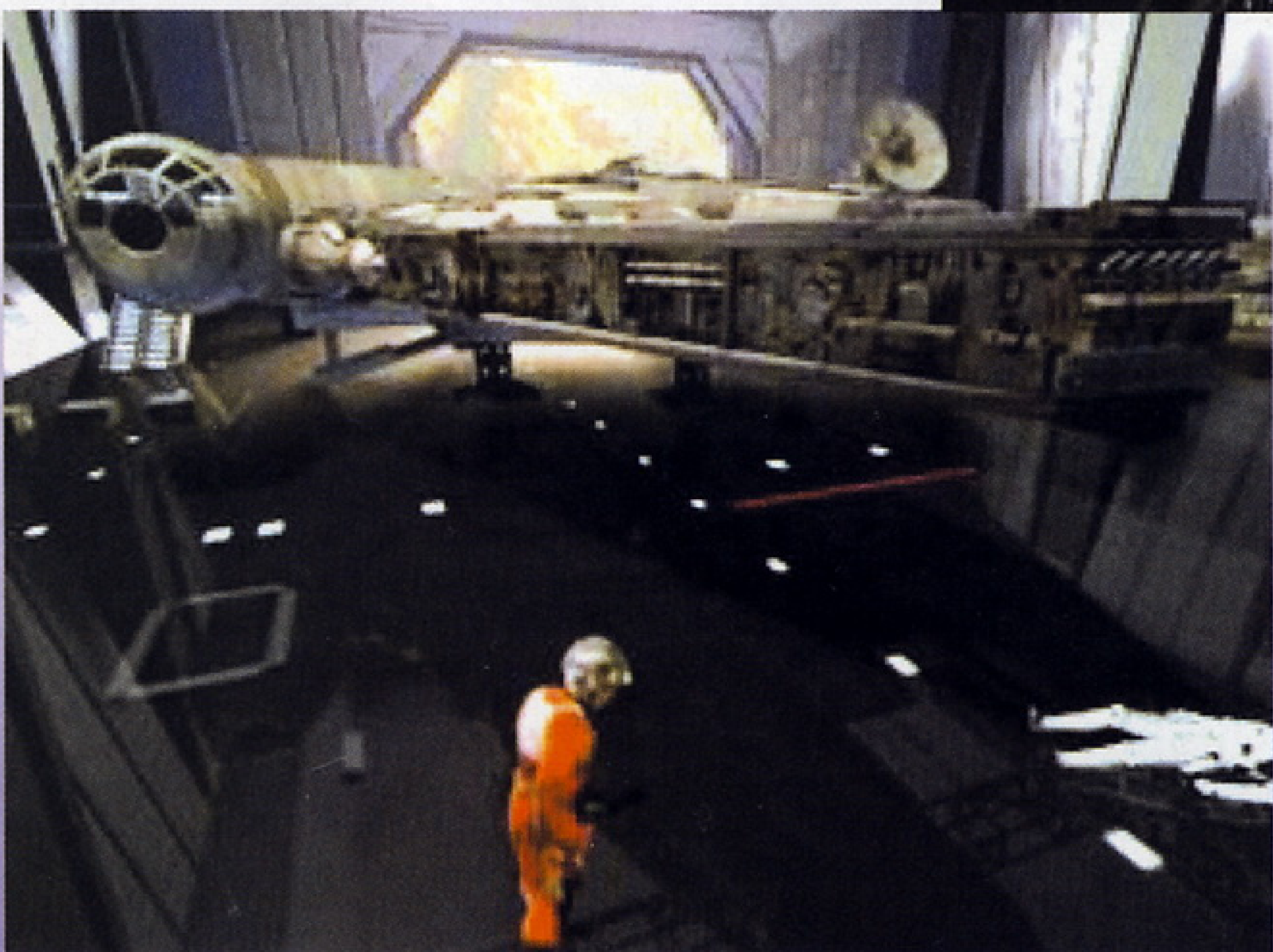
Star Wars? Din nou? Da, dar acum nu e vorba de o producție nouă, ci de un joc care a furorizat o lume întreagă cu trei ani în urmă.

Când anii '70 se înscriau pe certificatele de naștere, o firmă care atunci nu avea cine știe ce renume, lansa un film care avea să schimbe viziunea asupra viitorului. Movie-ul cu pricina s-a numit Star Wars sau, după unii, Gâlceavă în Cer. Conflictul se petrecea într-o galaxie „far-away"-ată de a noastră, cu o grămadă de timp înainte de noi. Pe vremea ceea, în timp ce homo sapiens-ul se dădea cu pielea de dinozaur pe iarbă și zicea că a inventat automobilul, alți bipezi din aceeași specie făceau ture prin univers, distrugeau planete, se trăzneau unii pe alții cu tot felul de lasere, X-Winge și Tie-Fightere, purtau nume ciudate ca Darth Vader, Luke, Yoda și erau convinși că o forță umblă cu ei peste tot. Știți voi: „May the Force be with you!". Probabil expresia cu pricina avea pentru ei semnificația lui „Odihnească-se în pace...", pentru că, ori de câte ori ți se spunea așa ceva, însemna că te duci spre o moarte apropiată. Dar povestea misterioasei Forțe nu se termină aici. Omuleții din colțul ăla de Cosmos au decis că (S)forța are două părți: Bună și Rea. Cea Rea, odată intrată în posesia cuiva, conferă puteri extraordinare, de întrajutorare și sprijinire a semenilor: strângerea de gât de la distanță, levitația, lupta cu sabia.



Cele mai tensionate și aprige lupte se dau „la mare înălțime". Cred că este mai neplăcut să cazi decât să iei un laser în „freză".

Cei aflați de partea Bună pot să vindece, să mute obiecte de colo colo și să lupte fără să-și vadă adversarul.



Nu vă supărați, aveți un foc... de laser?

În Rebel Assault, la întrebarea de mai sus se răspunde odată la două secunde. Aproape în fiecare misiune există riscul ca inamicul să facă

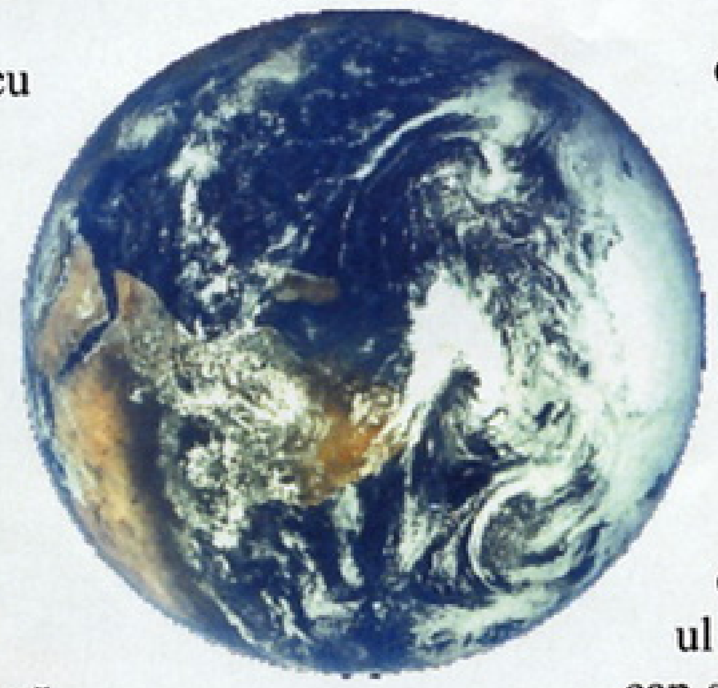
Nici sala de antrenamente și simulare de zbor nu a scăpat „bubuiturilor". Oh, rebelii ăștia își bagă nasul peste tot.

Nu este greu să te ascunzi pe o navă de mărimea unei miniplanete, dar mai greu este să rezişti cât mai mult „neatins" de nici un laser, fie el cât de mic. Cât reuşeşti să trăieşti, asta depinde numai de tine şi de priceperea ta.



din jucător friptură la grătar. Totuşi, gamer-ul nu este nici pe departe neajutorat. El poate oricând să dea iama cu tunurile proprii prin turma de Tie-Fighter-e, Tie-Advanced-uri şi uneori de Imperial Troopers, şi asta pentru că **Lucas Arts** a produs un joc în care misiunile te poartă dintr-un colţ în celălat al universului, de ameţeşti şi uiţi pe ce lume de afli: ba Chamaar, ba un câmp de asteroizi, ba o fabrică de tie-phantoame. În afară de astea, jucătorul se bucură de avantajele perspectivei first-person (prin ochii unui tânăr rebelizat), plimbându-se prin decoruri 100% Star Wars.

Cu toate acestea, *Rebel Assault II* nu este nimic mai mult decât un arcade, care se vrea şi simulator şi shoot'em'up. Grafica este supercalifagilistică, dar nu este real-time, adică jucătorul se uită la film, mănâncă floricele şi uneori mai dă şi din mouse (sau din joystick). Şi totuşi, dificultatea este atât de mare chiar şi pe nivelul „Beginner" că ţi se îmbârligă degetele, iar ochii încearcă să găsească un punct de sprijin pe sticla de Cola pe jumătate goală de pe birou. Cu alte cuvinte, inamicii sunt nerăbdători să zică binecunoscuta replică „Got you, rebel scum!" Dar cu toţii vrem fapte, nu vorbe, aşa că...



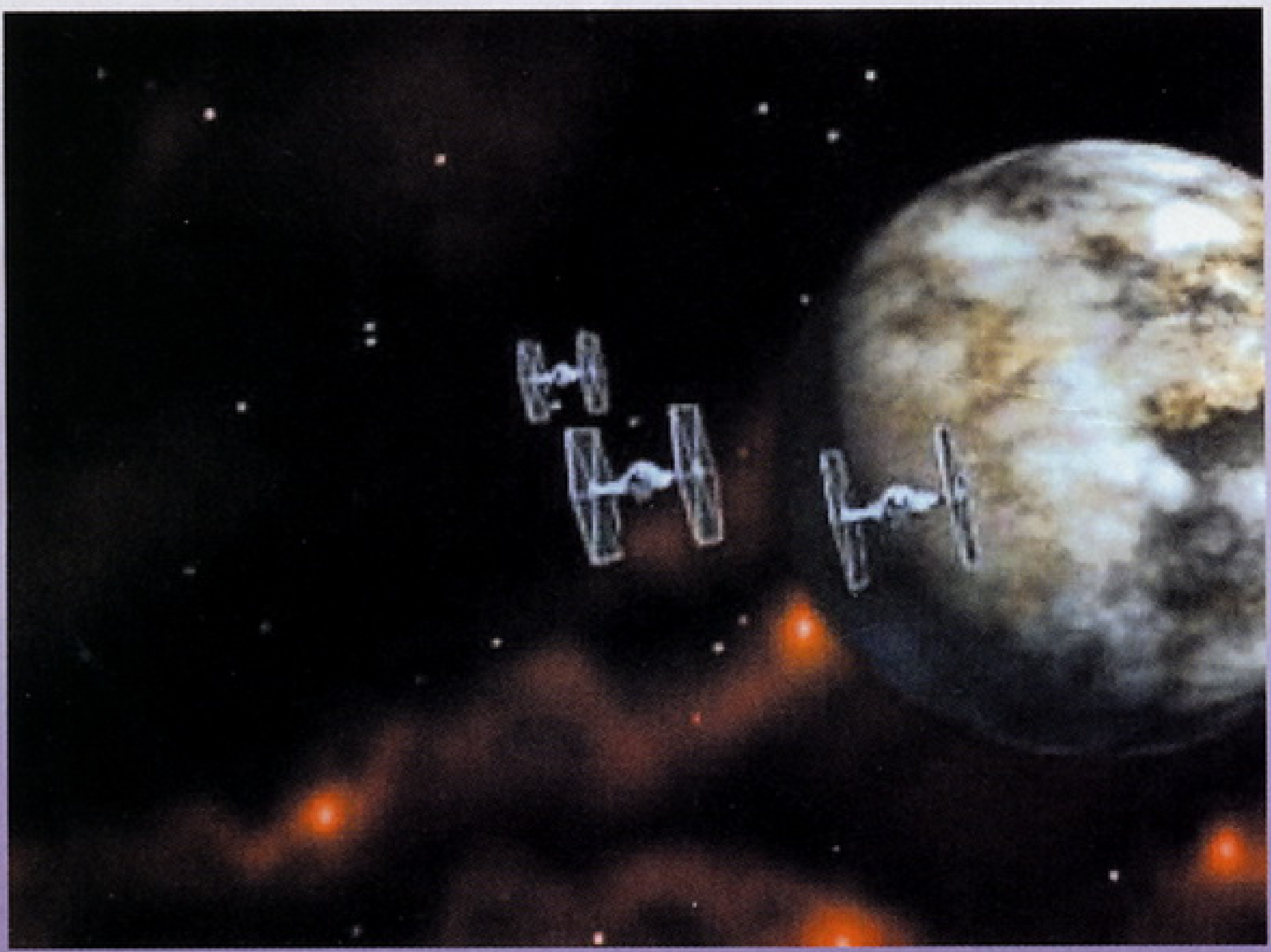
Follow me, young recruit!

Scopul acestui al doilea asalt rebel este descoperirea şi intrarea în posesia armei secrete a Imperiului. Problema este că, la început, personajul principal este derutat rău de tot, nu are experienţă, se plimbă cu hârburi zburătoare şi este dotat cu arme foarte... interesante. Pe scurt, ideile principale ale poveştii ar fi: A fost odată ca niciodată..., prăbuşire pe planetă ostilă, scăpare din baza imperială, întoarcere la flota rebelă, antrenament inutil cu Tie-Fighter, excursie cu speeder-bike-ul prin mlaştini, furt de Tie-Phantom, distrugere de fabrică Imperială. În plus, ca orice luptător care ia parte la faimoasa gâlceavă, tânărul recrut îşi pierde unii prieteni şi face rost de alţii. În final, se îndrăgosteşte de coechipieră şi toată tărăşenia se termină cu un happy ending exploziv (având în vedere că arma secretă – Tie-Phantom-ul – face boom la sfârşit, pentru că Darth Vader este un Jedi knight prevăzător şi dotează toate navele cu un sistem „Distruge-te pe tine însuţi").

Ca orice joc din seria SW, Rebel Assault II fost-a dotat cu multiple episoade, unele dintre ele fără legătură cu celelalte. Numărul lor se apropie de astronomica cifră de 15, ceea ce lasă un gust amar celor care au dat bani grei în speranţa că se vor bucura de câteva săptămâni de distracţie. Nici vorbă de aşa ceva... Pe cel mai slab nivel de dificultate (care este deja generator de anxietate) mi-au trebuit trei ore ca să termin jocul. Joystick-ul este uneori indispensabil, dar fără rozătorul cablat nici nu se poate vorbi de plăcere, deşi gamer-ul oboseşte serios tot apăsând pe butoane, dând din cap şi făcând tot felul de mişcări acrobatice pe scaun (pentru că *Rebel Assault II* are un feeling de mai mare dragul). La acesta contribuie din plin şi animaţiile dintre misiuni, în perfectă concordanţă cu atmosfera jocului (acel tip de „atmosphere creator" de care am mai amintit).

Aşadar şi prin urmare, *RAII* este doar un alt joc inspirat din eterna serie a Forţei. Nimic cu adevărat neplăcut, doar o anumită lipsă de originalitate, care poate fi uşor trecută cu vederea şi chiar ignorată. Anyway, dacă nu l-aţi văzut, aţi pierdut ceva. Dacă l-aţi jucat, n-ar strica să îl reluaţi, măcar aşa, for the sake of the old times...

Mike



Navele de luptă sunt foarte bine descrise, aproape ca în film. Sunt de diferite tipuri, unele având caracteristici superioare faţă de cele ale lui Darth Vader. Luptele spaţiale sunt de-a dreptul fascinante.

LEVEL DATA

Producător: Lucas Arts Entertainment
Distribuitor: Lucas Arts Entertainment
Hardware: Pentium 60MHz, 8 MB
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: DOS,Windows 95

NOTA 74

Dezlănțuire 3D ... audio

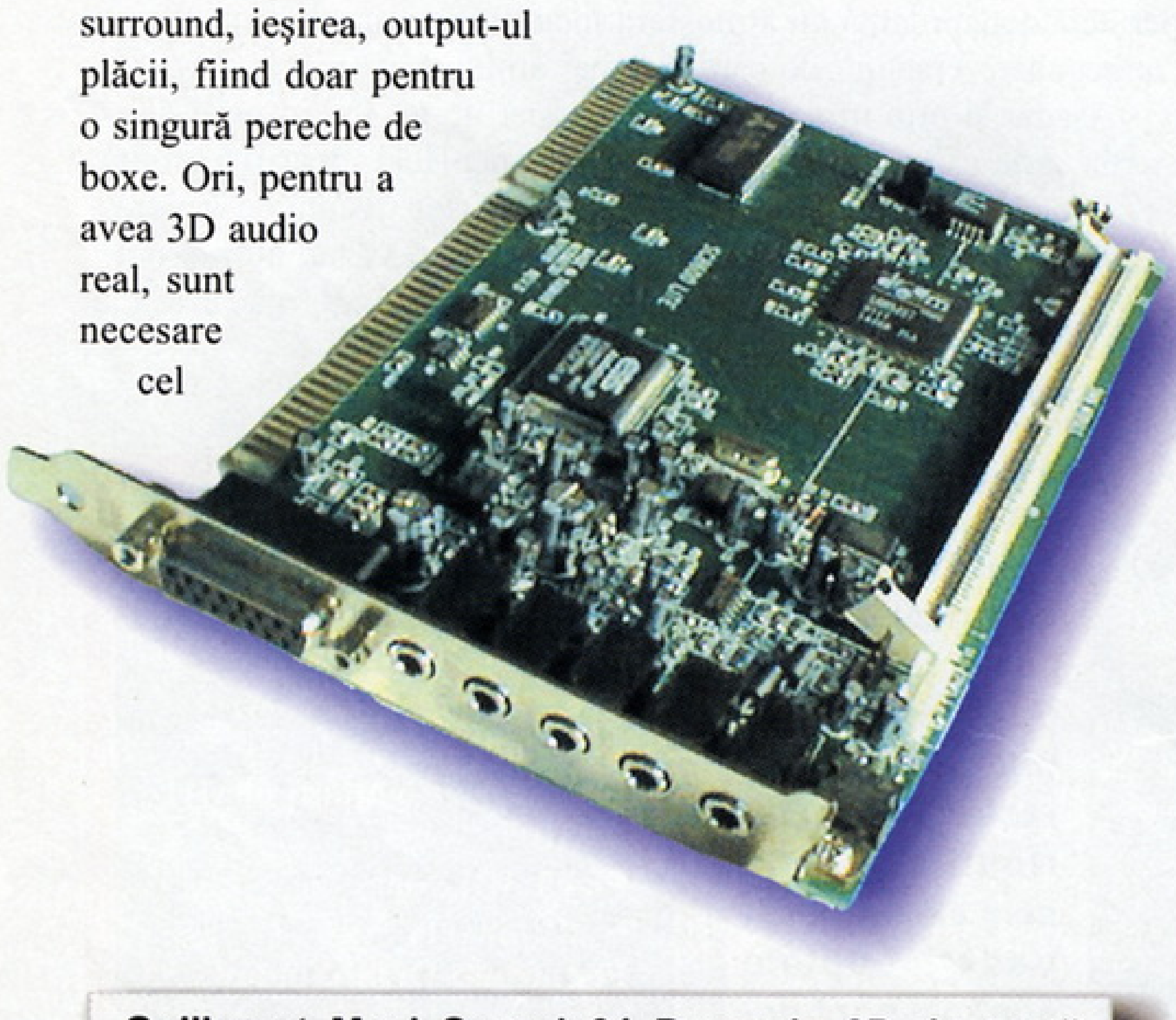
Trebuie să recunoaştem cu toţii că, dacă ne-a lipsit ceva până acum în materie de realism al jocurilor (după ce am rezolvat problema graficii cu un accelerator 3D), aceasta este o placă de sunet 3D.



În numărul trecut al revistei noastre aţi putut avea ocazia de a afla despre o placă accelerator grafic pe numele său Maxi Gamer 3D, produsă de Guillemot. Preocuparea pentru îmbunătăţirea sistemelor pe care ne jucăm (chestia asta sună haios!) pare să fie o constantă a firmei respective, din moment ce a produs chiar o placă de sunet dedicată rulării jocurilor în cele mai bune condiţii audio. Această placă se numeşte Maxi Sound 64 Dynamic 3D şi se află de o săptămână în calculatorul meu, unde a îndurat perfide şi neîndurătoare (a se citi „competente şi obiective") teste şi încercări. Să o luăm deci în studiu, pe module componente şi funcţii.

3D-ul audio pentru jocuri

Există la ora actuală mai multe plăci de sunet care se pretind a fi 3D. Problema este că se bazează pentru a realiza acest lucru pe un modul de surround, ieşirea, output-ul plăcii, fiind doar pentru o singură pereche de boxe. Ori, pentru a avea 3D audio real, sunt necesare cel puţin trei incinte acustice, necoliniare atât pe orizontală cât şi pe verticală. Ştiu că poate părea ciudată menţionarea faptului că boxele nu trebuie stivuite una peste alta, dacă vrem să nu avem decât un simplu mono, e drept, foarte viguros. Am cunoscut însă pe cineva care, după ce şi-a cumpărat o staţie de amplificare stereo şi două boxe, a trântit boxele una peste alta, susţinând că „e mai estetic aşa, şi ocupă mai puţin loc". Cititori ai noştri, fiind la fel de inteligenţi ca şi ai caţavencilor, nu cred că veţi proceda vreodată aşa! Am făcut această precizare numai pentru a descreţi puţin frunţile voastre răvăşite de efortul jocului. Daţi puţin şi cu prosopelu' pe faţă, să ştergem transpiraţia. Aşa, perfect, deoarece cu Maxi Sound 64 Dynamic 3D veţi fi atât de „în mijlocul jocului", încât va trebui să vă puneţi ceasul să sune din 20 în 20 de secunde ca să vă amintiţi că mai trebuie să şi respiraţi.



Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D, în toată splendoarea slot-ului pentru extensia memoriei şi a ieşirii suplimentare pentru surround şi audio 3D.

Maxi Sound 64 Dynamic 3D nu are o singură ieşire Line Out. Are două ieşiri de acest tip, una fiind pentru perechea de boxe pe care trebuie să o aşezaţi în spatele vostru. Am procedat ca atare, mi-am pus o pereche de boxe în faţă, o altă pereche în spate, iar eu m-am aşezat exact în centrul dreptunghiului astfel format. Stam acolo, între patru boxe, cu inima cât un pui de purice. Mă întrebam „Este posibil aşa ceva? Oare să fie adevărat ceea ce scrie în specificaţia tehnică a plăcii?". Nu îndrăzneam să cred într-un răspuns afirmativ. Dar, ce scrie în specificaţia tehnică a plăcii?

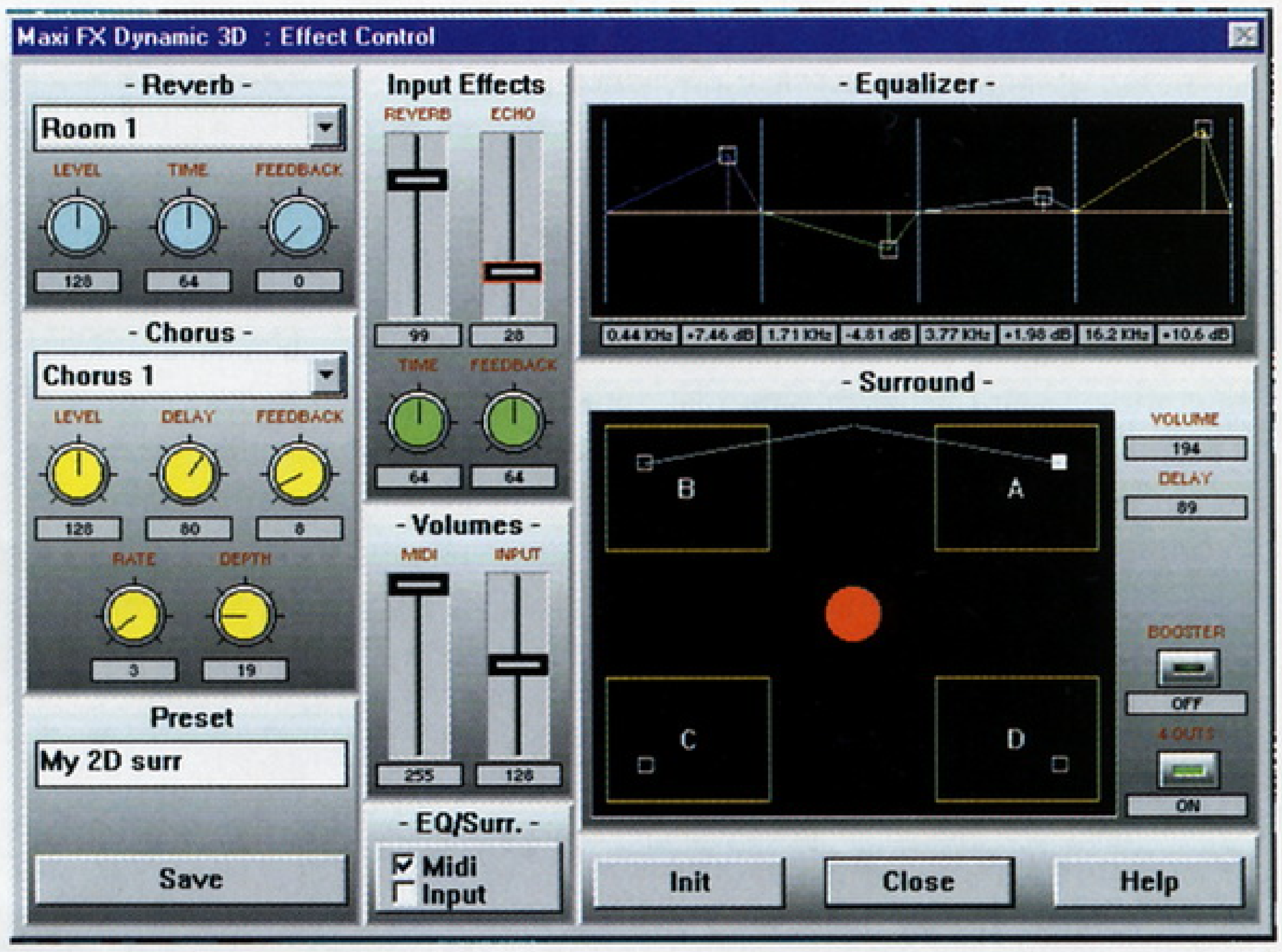
De curând, Microsoft a pus la punct o componentă a

pachetului DirectX numită DirectSound 3D. Acest DirectSound 3D permite programatorilor plasarea dinamică a sunetelor ce intervin în joc, oriunde într-un câmp quadrofonic. Adică cu o deschidere de 360°. Ori, în specificația tehnică nu mă prea dădeam în vânt după exerciții pentru acasă de luat carnetul de conducere când o să creștem mari. Dar, odată pornit POD – ul pe Maxi Sound 64 Dynamic 3D – ul la care ai atașat patru boxe, nu te mai dai luat dintre ele. Îi auzi când vin din spate, când trec pe lângă tine și te depășesc, îi auzi cum te bușesc în partea din spate, stânga sau dreapta. Cred că dacă ar fi fost POD programat ca jucătorii să îți adreseze cuvinte grele de la volanul mașinilor, când ai fi fost depășit pe stânga ai fi putut auzi „m"-ul în boxa din spate stânga iar „a"-ul final în față, tot stânga. Separate de o liniuță, pentru corectitudine gramaticală. Și cu încă vreo două litere parcă, nu?

Dar climaxul de gamer împătimit după sunet l-am atins atunci când mi-am proptit mașina cu botul în decorul de pe marginea drumului, și am fost depășit de ceilalți concurenți. I-am auzit pe toți trecând prin spatele meu, de la o boxă la alta. Efectiv i-am auzit trecând din dreapta spre stânga prin spatele meu. Hop ș-așa, mi-am spus, deci tot ce scrie în specificația tehnică este adevărul gol-goluț. Nici nu vă imaginați ce senzație ai în POD când treci cu mașina pe lângă ceva de pe marginea drumului, care face zgomot. Auzi efectiv cum treci în viteză pe lângă sursa sunetului. 3D audio total!

Folosirea API-ului DirectSound 3D este deja răspândită în rândul producătorilor de jocuri, și ca orice standard Microsoft, se va generaliza în scurt timp. Vă spun, este una din chestiunile de la Microsoft care merită efectiv acest lucru, cu condiția să ai hard-ware-ul adecvat. Maxi Sound 64 Dynamic 3D devine astfel o componentă esențială în calculatorul celor dornici de realitate virtuală.

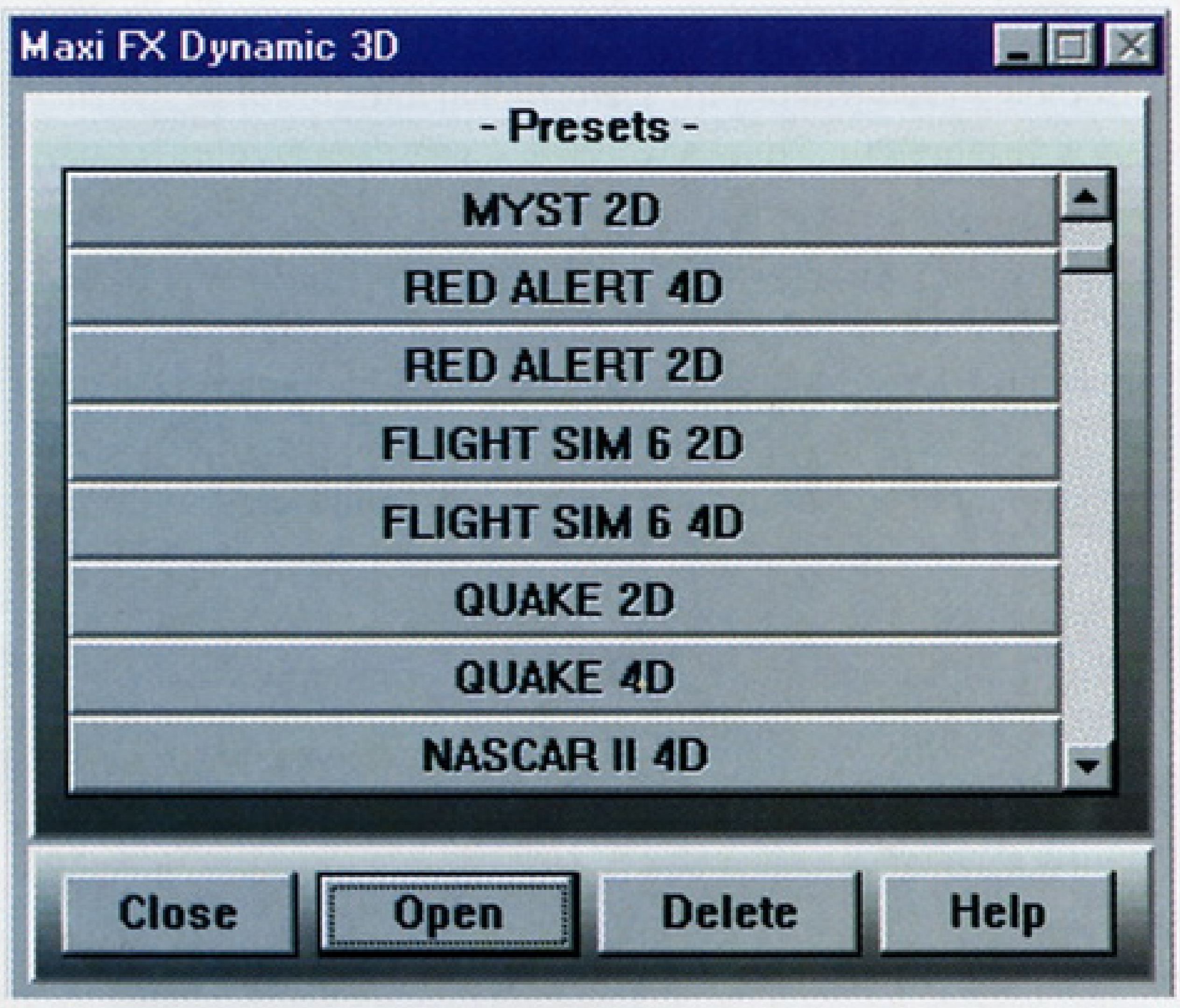
De altfel, jocurile care susțin DirectSound 3D nu sunt singurele care sună excelent pe Maxi Sound 64 Dynamic 3D. Jocuri mai vechi, chiar sub DOS, rulează cu o deosebită senzație de spațialitate, când folosim patru boxe. În Tie



Vedere de ansamblu a utilitarului MAXI FX

Fighter am auzit chiar cum sunt atacat de nave aflate în spatele meu, iar trecerile navelor pe lângă mine mi-au ridicat părul pe spate, datorită realismului lor. Ești pur și simplu în joc. Iar cei cu inima slabă ar trebui să nu încerce un Quake I sau II cu Maxi Sound 64 Dynamic 3D. De ce să-ți umpli camera de monștri? Buna mea mamă, spre exemplu, ar fi în stare să se inflameze – „Marius, nu ți-e rușine să-i primești pe monștrii ăștia drăguți cu atâta dezordine-n cameră? Și ia ciorapii ăia de pe televizor! Să ne scuzați, dar așa e el de când a crescut. Când era mic era atât de cuminte… Ooo, mulțumesc pentru grenade, zău, nu trebuia să vă deranjați! Dacă știam că o să apăreți așa din calculator după ce a pus placa aia franțuzească în el, făceam puțină ordine. Ne-ați găsit nepregătiți. O cafea, un coniac, sau preferați un ceai de sunătoare?".

O mențiune - trebuie să-ți reglezi volumele celor două perechi de boxe astfel încât să fie echilibrate. Adică trebuie să realizezi un balans față – spate optim. Este foarte ușor, dar necesar. Totodată, trebuie să-ți dai seama care din boxele din spate este pentru stânga și care pentru dreapta. Prin încercări repetate, veți descoperi, iar odată stabilit acest lucru, așa rămâne mereu.



Lista de preset-uri, ce poate fi mărită de utilizator sau suplimentată cu preset-uri de pe site-ul Guillemot.

În două boxe

Maxi Sound 64 Dynamic 3D oferă celor care doresc să utilizeze numai o singură pereche de boxe o puternică funcție de surround, care spațializează excelent sunetul stereofonic. De fapt, ar trebui să încercați Quake II în căști - Maxi Sound 64 Dynamic 3D are **și** o ieșire specială, separată, numai pentru căști. Cu căștile pe urechi, m-am dus virtual (carevasăzică, în joc) lângă un neon care pâlpâia, cu un zgomot specific. Acolo m-am învârtit pe loc. Senzația mișcării relative a sunetului pe lângă mine a fost foarte puternică. De aceea, practic, am putut da cu pușca după unii monștri care mi-au răsărit în spate - pentru că i-am auzit acolo. Mai mult, descărcările energetice ale armelor care trăgeau asupra mea se deplasau sonor spre mine. Le-am auzit venind, iar apoi mușcând din zid pe deasupra mea. Horror! Ce mai, și în căști Maxi Sound 64 Dynamic 3D oferă o senzație totală.

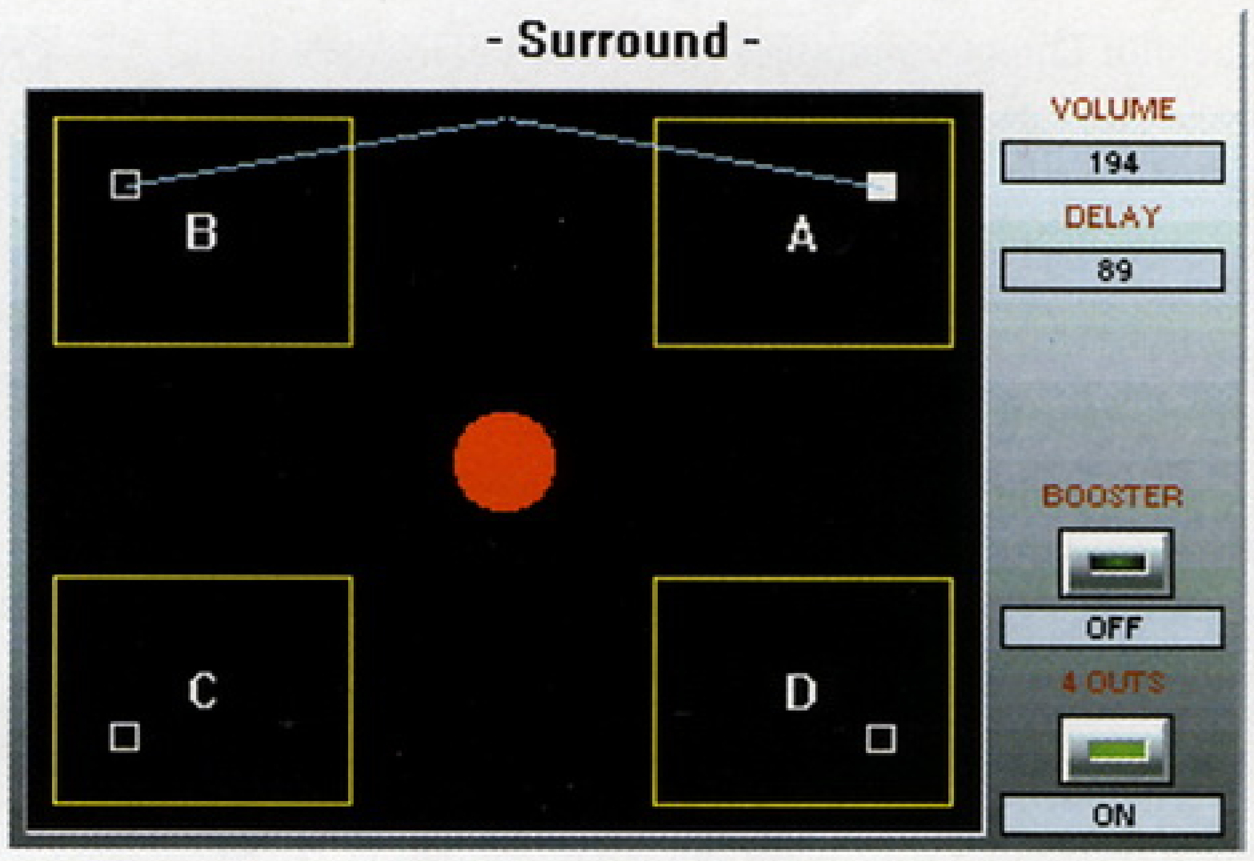
Chiar şi cu bătrânul, dar iubitul, Doom sau cu sequel-urile Final Doom. Pur şi simplu, pe acestea le readuce la viaţă.

Detalii esenţiale

Procesorul care motorizează Maxi Sound 64 Dynamic 3D este produs de firma franceză Dream şi se numeşte SAM9407. Arhitectura acestui procesor oferă utilizatorului un egalizator paragrafic pe patru benzi în timp real, un efect de reverb şi unul de ecou ce se pot aplica pe intrările în procesorul Dream, precum şi o puternică celulă de surround. Toate acestea se controlează din utilitarul *Maxi FX*, care vine pe CD-ul de instalare a plăcii. Apropo de instalare, aceasta decurge fără probleme. Utilitarul Maxi FX oferă posibilitatea de a salva propriile configuraţii de efecte, EQ şi surround. Maxi FX mai oferă şi 50 de astfel de preset-uri pentru cele mai populare jocuri, preset-uri relizate de producătorul plăcii atât pentru configuraţii cu patru cât şi cu două boxe. Alte preset-uri noi pot fi descărcate de pe site-ul Guillemot.

Sub aspect MIDI, Maxi Sound 64 Dynamic 3D are din fabrică 2MB de RAM în care, la pornirea calculatorului, se încarcă o bancă de timbre în standard GM/GS. Timbrele sună decent, unele sunt chiar foarte reuşite. Important este că în memorie putem încărca şi alte bănci de sunete, multe putând fi găsite în site-ul Guillemot, pe net. Tot pe net mai pot fi găsite multe alte bănci de sunete foarte reuşite, în formatul .94b . Acesta este formatul specific procesoarelor Dream, cum este . sf2 pentru procesorul EMU8000 de pe AWE-uri. În curând va fi disponibil un utilitar pentru conversia .sf2-urilor în .94b-uri. Pe CD-ul de instalare al Maxi Sound 64 Dynamic 3D există şi un program pentru crearea propriilor sample-uri (*Maxi Instrument Editor*), precum şi un un utilitar pentru alcătuirea şi organizarea unor bănci întregi de sunete. Polifonia maximă este de 64 de voci.

Pentru compatibilitatea cu jocurile sub DOS, Maxi Sound 64 Dynamic 3D are pe placă şi un procesor ESS AudioDrive. Singura parte mai puţin reuşită a acestei plăci este faptul că procesorul ESS este folosit drept convertor Analog – Digital (pe 16 biţi) pentru intrarea în procesorul Dream. De aici rezultă un raport semnal/zgomot mai mic, astfel încât pe intrările de Mic In, Line In şi CD In, Maxi Sound 64 Dynamic 3D se comportă ca un ESS obişnuit. Convertorul Digital – Analogic este însă impecabil, fiind pe 18 biţi şi oferind un raport semnal/zgomot mai mare de 85dB. Placa aceasta are ieşirile mai silenţioase decât AWE64 Gold! Iar pentru jocuri, este absolut superioară oricărui AWE. Şi nu numai pentru jocuri. Memoria dedicată încărcării de sample-uri poate fi extinsă până la 18MB, cu un SIMM EDO normal de 16MB montat în slotul de pe placă. Ori, memoria unui AWE64 poate fi mărită numai cu un modul



Celula de surround – utilizare simplă, rezultate foarte bune

produs de Creative şi care costă exorbitant, în jur de 70USD pentru 12MB de RAM, faţă de cca. 16USD cât este un SIMM EDO de 16MB.

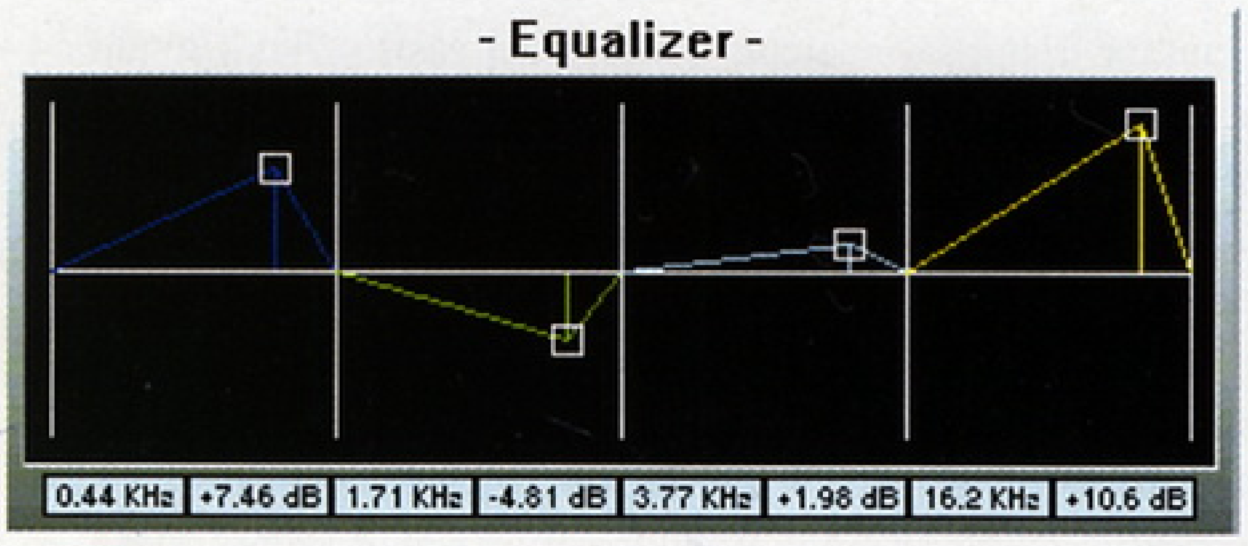
Pentru pasionaţii de MP3-uri

Maxi Sound 64 Dynamic 3D este o placă cu porturi Wave multiple, fapt pentru care se pot rula deodată opt instanţe de COOL Edit, fiecare încărcat cu un wave stereo. Da, placa are opt porturi Wave stereo independente şi un full duplex impecabil.

Avantajul arhitecturii multiport a Maxi Sound 64 Dynamic 3D, este evident pentru cei care folosesc MP3-uri la chefuri sau sonorizări. Se pot rula pînă la trei MP3-uri simultan, în trei instanţe diferite ale WinAmp, iar acestea pot fi mixate din butonul de volum al WinAmp-ului, pentru fiecare în parte. E nevoie de ceva îndemânare pentru asta, dar dexteritatea vine de la sine. Important este ca versiunea de WinAmp să suporte folosirea instanţelor multiple. Pentru aceasta mergeţi în *Options-Preferences-Program*. Dacă acolo găsiţi opţiunea *Allow Multiple Instances*, totul e în regulă. Versiunea 1.55 oferă această facilitate, unele versiuni mai noi se pare însă că nu o au. Despre calitatea playback-ului, pot spune că odată ce ai ascultat muzică în patru boxe cu un Maxi Sound 64 Dynamic 3D, nu-ţi mai trebuie stereo-ul simplu. Datorită surround-ului pe patru boxe foarte bine conceput, ai efectiv senzaţia prezenţei între instrumente. Unele sunete se aud în spate, altele în faţă, iar în „Spiral"-ul lui Vangelis se pot chiar învârti în jurul tău.

Trebuie deci să remarc excelenta calitate şi funcţiile oferite de procesorul Dream cu care este echipată Maxi Sound 64 Dynamic 3D. SAM9407 este literalmente un accelerator audio, pentru că uşurează foarte mult munca CPU-ului, care nu ar putea duce în spate multitudinea de procese pe care placa de sunet le rulează perfect. Acelaşi procesor propulsează şi „fraţii mai mari" de la Guillemot ai acestei plăci de sunet, şi anume Maxi Sound 64 Home Studio 2 şi Maxi Sound 64 Home Studio Pro – plăci de sunet dedicate producţiei muzicale. Cât despre Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D, ce să vă mai spun? Orice gamer adevărat ar trebui să o aibă-n sistem!!

Marius Ghinea



Detaliu cu excelentul egalizator paragrafic pe patru benzi al Maxi Sound 64 Dynamic 3D

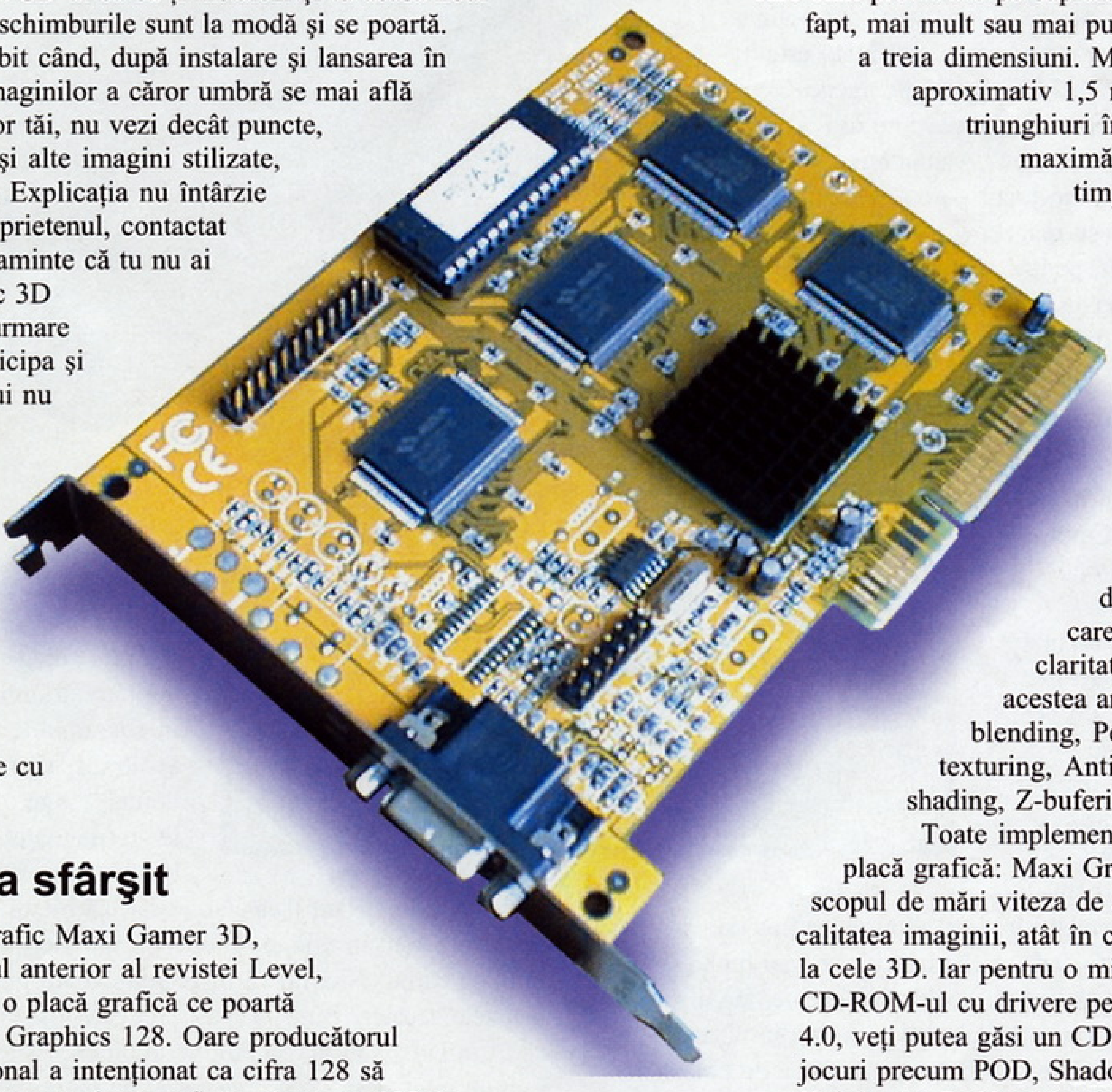
LEVEL DATA

Producător: Guillemot International
Ofertant: UbiSoft România
Telefon: 01-4111045
01-4111093
Fax: 01-4111080

Distracția continuă

Cum vă puteți mări performanțele calculatorului personal în scopul îmbunătățirii calității imaginii și a creșterii vitezei de afișare grafică, pentru a vă bucura pe deplin de jocurile 3D?

Prietenul tău te-a chemat la el și ți-a arătat cum rulează pe PC-ul lui ultimul joc de acțiune 3D. Ba chiar, pentru o scurtă perioadă de timp, te-a lăsat să pătrunzi în mijlocul avalanșei de culori, viteza și suspansul tăindu-ți răsuflarea și imprimându-ți o stare nouă, neobișnuită. Iar pentru că este prietenul tău cel mai bun, ți-a împrumutat CD-ul ca să-ți instalezi și tu acasă noul joc – de ce nu (?!), schimburile sunt la modă și se poartă. Fericirea dispare subit când, după instalare și lansarea în execuție, în locul imaginilor a căror umbră se mai află încă pe retina ochilor tăi, nu vezi decât puncte, dreptunghiuri, linii și alte imagini stilizate, aparent fără înțeles. Explicația nu întârzie să își facă apariția: prietenul, contactat telefonic, își aduce aminte că tu nu ai un accelerator grafic 3D (performant) și ca urmare încercarea de a participa și tu la acțiunea jocului nu are decât un singur final: eșecul total. Hotărât să pui capăt situației, începi să cauți disperat ceea ce te interesează, și anume ceva componente hardware care să te ajute cu afișarea grafică.



Căutarea ia sfârșit

Acceleratorul grafic Maxi Gamer 3D, prezentat în numărul anterior al revistei Level, este urmat acum de o placă grafică ce poartă denumirea de Maxi Graphics 128. Oare producătorul Guillemot International a intenționat ca cifra 128 să sugereze faptul că această placă grafică ar lucra pe 128 de biți? Cu siguranță că da! Inima plăcii care „pompează" biții ce alcătuiesc informația video, o constituie acceleratorul grafic 2D/3D nVidia RIVA 128, cu o frecvență de lucru de 100 MHz, aflată la unison cu viteza celor patru module de memorie video SGRAM, care adunate numără 4 MB. Prietenul tău va fi cu siguranță uimit când va afla că placa ta grafică AGP – nici că se putea altfel – dispune de o lățime de bandă a datelor care poate atinge valoarea de 1,6 GB/sec.

Da, este posibil, RAMDAC-ul integrat, cu o frecvență de lucru de 230 MHz, aduce o contribuție însemnată la obținerea acestei valori. În plus, să nu uităm că este vorba de o rezoluție a afișării ce poate urca până la 1600x1200 de pixeli cu 65000 de culori și o rată de refresh de 85 Hz, respectiv 16 milioane de culori și 120 Hz rata de împrospătare a imaginii pentru 1024x768 de pixeli rezoluție. Iată deci că este posibil să ai și viteză de afișare mai mare și o suprafață de lucru pe măsură.

Ei, dar să nu uităm pentru ce ne „aflăm" aici! Adică pentru jocuri 3D. Se știe că imaginea video tridimensională este compusă din mici triunghiuri, care în funcție de viteza cu care sunt proiectate pe suprafața monitorului, redau de fapt, mai mult sau mai puțin real, senzația celei de-a treia dimensiuni. Maxi Graphics 128 afișează aproximativ 1,5 milioane de astfel de triunghiuri într-o secundă, valoarea maximă pentru aceeași unitate de timp putând urca însă în anumite situații până la 5 milioane, înregistrându-se astfel circa 15 miliarde de operații pe secundă. Dar nu numai viteza cu care se perindă pe ecran triunghiurile în cauză creează senzația de 3D. La aceasta se adaugă diverse funcții grafice care, în plus, imprimă claritate imaginii. Dintre acestea ar fi de amintit: Alpha blending, Perspective-correct texturing, Anti-aliasing, Gouraud shading, Z-bufering etc.

Toate implementate pe una și aceeași placă grafică: Maxi Graphics 128. Toate cu scopul de mări viteza de afișare și a îmbunătăți calitatea imaginii, atât în cazul aplicațiilor 2D cât și la cele 3D. Iar pentru o mică demonstrație, pe lângă CD-ROM-ul cu drivere pentru Windows 95 și NT 4.0, veți putea găsi un CD cu demo-uri ale unor jocuri precum POD, Shadows of the Empire, Jedi Knight ș.a. Pe lângă banii necesari achiziționării acestei plăci grafice, ar mai fi indicată și o investiție într-un PC „cât de cât " funcțional: Pentium 90 (166 MMX recomandat), 16 MB RAM și bineînțeles un slot (și din câte am întâlnit până în prezent singurul) AGP neocupat. Apoi poți să-l suni liniștit pe prietenul tău pentru a-l invita să participe la o cursă nebunească de mașini sau să ia parte la cel mai crunt război spațial. Ambele computerizate, bineînțeles!

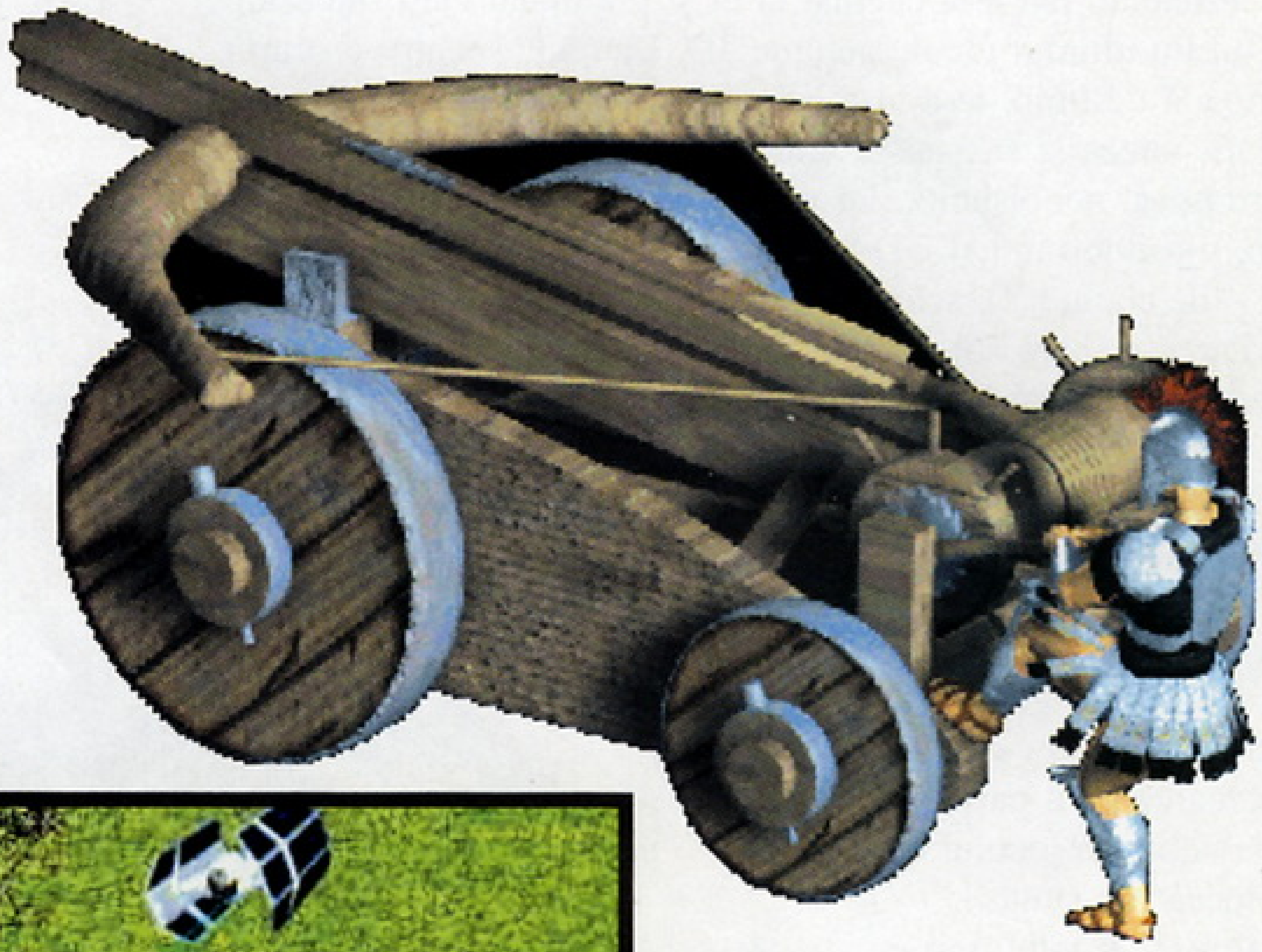
Viorel Niculescu

LEVEL DATA

Preț: 130 USD
Ofertant: UbiSoft România
Telefon: 01-4111045
01-4111093
Fax: 01-4111080

Commandos, Age of the Empires așa cum nu le-ați mai văzut

Pentru început trebuie să vă spun cam ce se va întâmpla prin rubrica aceasta de acum încolo. Este simplu, am luat cu toții câte o lupă şi ceva răbdare, ceea ce vă sfătuiesc şi pe voi să faceți şi ne-am pus pe căutat nod în papură la jocuri de tot felul. Dacă găsiți şi voi ceva trăsnăi de genul acesta... ştiți telefonu'.



Nothing Is Perfect

De-a lungul timpului au apărut mii şi mii de jocuri. Dacă ar fi să le punem pe toate la un loc, poate am obține un joc perfect. Ceea ce, dacă mă gândesc mai bine, este imposibil pentru că nu o să-i văd niciodată pe agenții Scully şi Mulder jucând hockey şi nici pe tipul din Quake făcând ceea ce face Larry, nu? Atunci am zis că imperfecțiunea face parte din jocuri şi este oarecum necesară. S-o tratăm atunci cu respect şi umor pentru a nu lăsa nimic deoparte. Aşadar, pentru a descoperi astfel de bug-uri în jocuri, şi mă refer la orice fel de bug-uri, nu vă trebuie decât spirit de observație şi umor.



Pe timpul imperiilor

Cred că de acuma, toată lumea e familiară cu Ages of the Empires pe care l-ați avut şi ca demo pe Cd-ul LEVEL 3/97. Îmi aduc aminte că era o vineri şi că tocmai scăpasem de la şcoală. Mi-am luat LEVEL-ul – la care nu lucram pe atunci – şi m-am dus acasă cu Mike. Am pus Cd-ul şi am instalat plin de curiozitate Age of the Empires. „Whoa ce cool este ...". Cam asta a fost reacția când am văzut jocul. Ne-am pus pe construit şi pe admirat grafica de foarte bună calitate a jocului. Dar ... când ne uităm mai bine... ce să vezi! Mă apuc să construiesc pe acolo nişte ferme, fac nişte țărani şi îi trimit la muncă. Mai precis la cules mure din nişte tufe. Ne uităm cu atenție la țăran. Arată bine, se apucă de cules. „Ia uite ce detalii!". Țăranul scotea pur şi simplu o mică secure şi culegea mure. Deodată...şoc! Țăranul pune o mână de mure în coş şi acesta se umple. Logic! Da, dar mai culege odată o mână de mure şi înainte de a le pune în coş, murele care erau înainte acolo dispar! Ce dosarele X domne', Age of the Empires le are pe toate! După ce că bietul țăran este jefuit aşa pur şi simplu, aflăm (selectând tufa) că bietul om a şi numărat câte mure sunt în tufă şi culmea... murele nu sunt mure, sunt hălci de carne! Nici nu vă mai spun cât am putut să râd cu Mike la fazele acestea. Bun! Dar asta nu este tot. Tot bietul țăran, dacă este trimis la o fermă să cultive dumnezeu ştie ce, scoate din aer – ca un magician – o greblă cât el de mare, iar dacă îl trimiți imediat la vânat, grebla se transformă în suliță! Paranormal în toată regula! Dar din nou, asta nu este totul. Cel mai tare lucru este probabil faptul că poți avea nişte magii care convertesc inamicii. Iei bătrânelul şi-l pui la treabă „Lugu...lugu...lugu" şi...pac, deodată țăranul inamic se opreşte ca trăsnit de fulger şi haina lui ia culoarea tribului tău. Bun...e de înțeles că bătrânelul ar avea puteri magice de tot felul, chiar telepatii de la distanță, dar să schimbe şi hainele aşa subit e culmea!



Commandos – Behind Enemy Lines

Commandos este unul dintre cele mai tari jocuri ale anului şi asta nimeni nu poate să o conteste (cel puțin nu aici prin redacție pe la noi). De ce este el atât de tare? Pentru că are o grafică



Yahoo! Ce super camion am! Cu toate că podul a explodat şi totul arde în jur, eu tot în camion sunt şi mă duc la un picnic.

superbă şi este foarte original. Dar bineînţeles că şi el are bubele lui ca orice joc. Inteligenţa artificială este destul de ridicată la soldaţii inamici… nu dă pe afară dar e bună. În schimb, soldaţii cu care lucrezi tu sunt de-a dreptul trăsniţi! Dacă laşi nişte oameni undeva ascunşi şi pleci cu un altul, cei pe care i-ai lăsat în urmă sunt…ca morţi. Dacă din întâmplare apare un soldat inamic ei nu vor face absolut nimic. Bun, asta s-ar putea să fie din cauza faptului că inamicul strigă: „Halt!”. Da, dar atunci când inamicul începe să tragă, soldatul tău stă ca…fraieru' şi nu face nimic. Strigă ca o fetiţă mică: „Help! I need help, sir!”. Ridicol!



Acum însă să trecem şi la nişte mici bug-uri de care am dat noi prin redacţie. Unul ar fi că soldaţii tăi se ascund câteodată atât de bine încât au tendinţa de a se băga chiar sub pietre, ziduri, poate chiar case. Asta da putere de Superman! Un alt bug raportat a apărut atunci când se căra cu Green Beret un soldat în spate. S-a apropiat de un colţ mai retras pentru a scăpa de cadavru, s-a lăsat culcat (din oficiu când Green Beret se lasă culcat leapădă orice soldat din cârcă) dar soldatul a rămas în spinarea lui. Copios! Şi toate acestea nu sunt nimic pe lângă stupoarea pe care am avut-o când the Marine a luat barca gonflabilă de pe malul apei cu doi soldaţi în ea (!!!) şi a pus-o în spinare cu cei doi acolo... şi culmea dacă-l bagi în apă să se scufunde ca un adevărat scafandru se scufundă cu cei doi în spate! Admirabil acest om şi în special voinţa... Multe 'om mai vedea şi de multe ne'om mai cruci!

Ce ar mai fi de semnalat ar fi nişte greşeli de concepţie. Spre exemplu, mergeţi cu spionul în baza adversă. Sunteţi deghizat în general şi nu aveţi nici un fel de probleme. Vi se pune pata pe un soldat mai retras şi vreţi să-l căsăpiţi. Vă apropiaţi pe la spate tiptil. Scoateţi siringa şi-i faceţi felul dar, din nefericire, vă vede un alt soldat care este destul de departe. Când vă vede soldatul nu mai sunteţi deghizat (logic – aţi fost demascat) dar totuşi pentru a scăpa vă lăsaţi jos. Soldatul nu vă mai vede şi începe să se apropie pentru a prinde spionul, dar apăsaţi pe deghizaj din nou şi TaDa! Spionul sare în picioare îmbrăcat din nou în general chiar în faţa soldatului inamic, şi uite aşa aţi scăpat basma curată! Curios concept! Mă vede, mă las jos, mă reîmbrac şi nu mă mai ştie, mă crede general din nou, chit că la picioarele mele se întinde un cadavru. Un alt nod în papură ar fi faptul că soldaţii inamici reacţionează la urmele din zăpadă/nisip (inteligent şi excelent) dar la bălţile de sânge nici nu se sinchisesc să se uite! Un alt exemplu ar mai fi acesta: un soldat (1) stă şi ţine sub observaţie o anumită zonă. Un alt soldat (2) stă într-o zonă alăturată dar îl vede cu colţul ochiului şi pe soldatul nr.1 care este destul de departe. Mă pot apropia numai culcat căci, dacă sunt în picioare mă vede. Toate bune şi frumoase. Mă duc culcat cu Green Beret şi-l omor pe soldatul nr.1. Dacă jocul ar fi OK, soldatul nr.2 nu ar trebui să reacţioneze deoarece cadavrul este şi el întins pe jos ca şi mine, deci el nu are ce să vadă şi totuşi... „Alarm! Alarm!” Ce poţi să mai spui?

Sergio



V-am spus eu, asta da camion şi asta da cascadorie! Acum cred că ajunge... bă n'auzi? Dă-te jos! Dă-te jos!





CHEAT CODES

Air Supremacy

Coduri de nivel:
1944 - SCRAMBLE
1991 - STACCATO
2150 - EQUANIMITY

Amberstar

[Alt]+[L] = Viață maximă
[Alt]+[S] = Magie maximă
[Alt]+[M] = Harta nivelului sau locului unde te afli
[Alt]+[B] = Dă pictura magică
[Alt]+[U] = Dă ceasul
[Alt]+[O] = Coordonate X-Y



[Alt]+[K] = Dă compasul
[Alt]+[A] = Dă amberstarul
[F] = Schimbă sunetul
[G] = Mai mult aur
[H] = Vindecă întreaga echipă
[I] = Teleportare
[L] = Lumină
[M] = Coordonatele X-Y ale monștrilor aflați în apropiere
[Q] = Status screen
[Z] = Mărește punctele de experiență

AMC

Coduri de nivel:
NOSTROMO
DISCOVERY
ENTERPRISE
DAGOBAH
REPLICANT
KRULL
METROPOLIS

Amok

CBYXYC - Passcode pentru M2, P1
XABXAB - Passcode pentru M3, P1
AZCBXC - Passcode pentru M3, P2
YYBBCY - Passcode pentru M4, P1
BAXCXX - Passcode pentru M4, P2
ZAZACC - Show credits
ZZZCYX – Activează selectarea nivelelor

Another World

Coduri de nivel:
FXLC - Search further into the caves
KLFB - Enter the castle
KRFB - Create a flood
TTCT - Swim to the bottom
XRJT - Swim to the top

Apocalypse

În timpul jocului tastați **ELIZA** pentru a sări la următorul nivel.

Pentru a vă reîncărca energia luați niște „mega photons" de la ciupercile care trag și trageți-le în „snail riders" sau în navele de la sol. Pentru a vă reface scuturile trageți un mega photon în clădirile verzi sub formă de prismă.

Pe planetele mai avansate există ciuperci care au un cap verde și roșiatic, aceste scuturi „over boost" vă fac pentru scurt timp invulnerabile (de asemenea vă dau 10 mega photons).

ATF

În partea dreaptă a tastaturii faceți combinația **Alt+Shift+Ctrl.** Acum puteți folosi orice avion și puteți accesa orice misiune.

Black Dahlia

Aceste coduri vă vor ajuta să treceți peste o serie de puzzle-uri.

P8 Stained Glass Puzzle - leadhead
P11 Winslow's Safe Puzzle - masterlock
P14 Wooden House/Lockbox Puzzle - loghouse
P15 Dresser in Louie's Loft Puzzle - turnkey
P21 Raven Room Circular Table Puzzle - arthur
P22 Seal Puzzle - ringding
P26 Bag Of Runes Puzzle - gemstone
P27 Dream - Archway Puzzle - cancan
P32 Pressure Gauges Puzzle - pressure
P34 Sewer Levers/Bars Puzzle - barbell
P35 Raven Room Door Plates Puzzle - triangle
P36 Candlestick In Raven Room Puzzle - nimble
P38 Sun/Planets/Door Puzzle - sunspot
P39 Gearshift Puzzle - Treasure Door #1 - ladybug
P40 Key Puzzle - Treasure Door #2 - keypunch
P41 Half-A-Gear Puzzle - Treasure Door #3 - gearoil
P44 Main Chamber Column Puzzle - temple

P46 Slider Puzzle - blockhead
P47 Stone Blocks Puzzle - rock33
P59 Luggage Crate On Train Puzzle - boxtop
P67 Cane Lock Puzzle - candycane
P68 Telegram Puzzle - teleport
P73 Telescope Puzzle - peeper
P76 Cuckoo Clock Puzzle - bongo

Blake Stone: Aliens of Gold

[J] [A] [M] [Enter] – Aceste taste trebuie apăsate toate în acelaşi timp. După ce aţi făcut acest lucru va apărea mesajul „Now you're Jammin'". Acum veţi avea toate cheile şi energie maximă, scorul va scădea la 0. Acest cheat este valabil doar pentru versiunea înregistrată a jocului.

Crystal Caves

În timp ce jucaţi apăsaţi:
Z-E-U-S - God mode
N-E-X-T - warp
X-T-R-A – măreşte muniţia.

D-Day

Pentru mai mulţi bani modificaţi un fişier .SAV cu ajutorul unui hexa-editor. Sectorul 98, offset 66-69: modificaţi-l cu FF FF FF 10.

Dalek Attack

Pentru invincibilitate tastaţi în timpul jocului următoarele:
JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS

Darksun II

Porniţi jocul cu **„DSUN -K911".** Acum puteţi folosi în timpul jocului următoarele taste:
t - raise the level of the entire party
m – memorează toate magiile
Alt+F2 - increase party stats
Alt+F4 – învaţă toate magiile

Drakhen

Pentru un caracter mai bun, mergeţi în character generation section şi tastaţi numele caracterului ca fiind **31415927.** Când sunteţi întrebat a doua oară care este numele dumneavoastră tastaţi „SUPERVISOR". Acum jucaţi şi apăsaţi **CONTROL**. Când apare un monstru apăsaţi repede tasta **[Enter]**. Aceasta va avea ca efect rotirea ta cu 90 de grade şi astfel veţi putea fugi repede.

Eye of Horus

Chiar la început când apare mesajul **„Press Fire to Start"**tastaţi **„SPAM"** pentru a intra în modul cheat. Veţi avea vieţi infinite şi, în plus, nu veţi mai avea nevoie de cartelele colorate pentru a putea folosi lifturile.

Felix

Tastaţi următoarele în timp ce jucaţi:
FELIX
MUSIC
EMERALD
MAGIC
HEADACHE
ORANGE
PANTHER
PORCHE
DUNGEON
PARADISE

Fifa '98

În Player Edit, tastaţi orice nume de mai jos şi apoi ar trebui să apară o fereastră cu opţiuni mai deosebite:
eac rocks - Big Head Mode
johnny atomic - Take A Dive
dohdohdoh - Crazy Ball
urlofus - Invisible Walls
xplay - Hot Potato
footy - Silly Moves

Forgotten Worlds

În fereastra principală tastaţi **„ARC"** iar apoi apăsaţi HELP. În timpul jocului apăsaţi **S** pentru a merge direct la magazin şi **N** pentru a sări la următorul nivel.

Future Shock

Activaţi modul cheat prin apăsarea simultană a tastelor **[ALT]** şi **[#]** apoi tastaţi codurile de mai jos şi la urmă **[Enter]**.
BANDAID – Redă punctele de putere şi de apărare
FIREPOWER - Dă toate armele
GARBLE – Afişează codurile active
ICANTSEE – Fereastră de view
NEXTMISSION – Sare la următoarea misiune
SUPERUZI – Dă Super Uzi cu 9999 de gloanţe
TURBO – Mod Turbo
WHOAMI – Afişează locaţia

Gremlins 2

Pentru a obţine 90 de vieţi tastaţi **„sinatra"** în fereastra de high score.

Apăsaţi la începutul jocului tastele de la F1 la F5 pentru a selecta un nivel.

Hybris

Rulaţi jocul ca de obicei şi nu faceţi nimic până nu apare fereastra de high score. Tastaţi **„COMMANDER"** şi apoi apăsaţi tasta de foc. După câteva momente apăsaţi F10. Acum sunteţi invulnerabil, aveţi expansiuni infinite şi dispuneţi de bombe inteligente.
F1-F5 = Alte şase nivele de **„expansion"** (puteţi captura încă capsulele)
F8 = Un nivel mai avansat (aici sunt trei)
F10 = Modul cheat on/off

Hyperblade

MDMKSB – Atac şi defensivă mai puternică
SHUIN - Accesează o echipă ascunsă
POTATO - Smaller character
SPICYBRAINS - Flipped characters
GORILLA - Gorilla characters

Keen Dreams

F10+G - God mode
F10+I – Item-uri gratis
F10+J - Jump Cheat
F10+W - Warp
F10+S – Încetineşte jocul



Populous II

Codurile de nivel:
037- OWAAAT
043- UNQUAK
049- SUSOAC
054- IIDDAF
060- INUNAD
066- LOISAB
071- AGMNAK
077- HE00AC
083- NEIT
089- TIADAG
095- SOTTAD
101- OWLOAB
107- UNETAT
113- SULDAK
117- CCALAG
123- LYNEAD
129- AAUXAB
133- AKTTAC
139- EMLO
140- UBNEAC
146- TUHO
147- NEMMAC
153- TIOW



159- SOEGAG
165- OWACAK
171- UNTUAS
177- SUMOAT
183- MNPEAF
189- LLTHAC
195- ACUH
201- AMJIAG
206- UGUXAB
212- NGUXAT
215- SIMOAG
221- WIPEAK
226- ABUPAT
232- ATINAR
233- UXUGAT
234- ALAAAC
240- PEQUAT
241- SUABAC
242- ERITAH
244- EGUX
250- ISUXAG
256- DOPIAK
262- OUAGAC
271- LEUGAG
277- ITWIAK
287- SOIIAD
293- OWAKAB
297- UNNGAG
300- MEAGAB
301- UPTIAD
307- TTATAB
313- NEMNAG
319- THOOAK
320- DONEAG
321- AAMEAB
327- AGLYAG
333- HEUMAK
340- NGUNAK
341- ITGHAG
342- MMPHAG
348- DDTHAG
349- WIERAB
350- GHOMAD
356- ADEGAB
362- ALACAT
363- UNITAB
369- SUADAT
370- ERSIAB
374- IIMOAC
375- MNTTAK
381- LLLOAC
387- ACEK
393- AMAAAG
399- LEQUAD
405- ITSOAB
411- IMFEAT
412- DDDOAB
417- MOLLAK
423- WOUBAC
428- MEAMAG
435- TTALAG
441- NENEAD
447- THOPAB
453- AKDIAT
459- EMAGAF
466- TUATAF
478- GHOO
484- ADIIAG
485- OWOP
491- UNSIAG
503- MNCCAB
504- PIATAK
505- NEISAG
511- THAMAK
518- OOEMAK
525- HEMEAK
531- NEDDAB
537- TIUNAT
541- WICC
547- HODMAG
553- UXNEAK
559- UHABAC
565- CCSUAT
571- LYDOAF
578- LOLOAF
579- ACCCAT
580- OMAGAC
586- UMMMAT
593- ETVEAT
599- SLWOAF
605- WIIIAD
606- GHOPAF
612- ADDIAD
631- MMMNAG
648- OPTUAF
680- ATACAT
757- CCEGAT
788- NGERAG
825- NETHAC
920- VEJIAK
926- GHHEAC
932- ADLLAT
938- ALUBAF
960- DOAC
971- EMLEAB
983- SIUPAK
991- SOAAAT
997- OWQUAK
998- AFACAT
999 -WOITAB



Moria

Apăsați **CTRL-W** pentru a intra în promptul de parole, apoi tastați **Mithrandir** pentru a activa modul Wizard. Apoi tastați **CTRL-H** pentru a vedea o listă cu lucrurile noi pe care le puteți face.

Monument of Mars

Pentru a sări nivele apăsați **[Caps]** iar apoi **[Shift]+[.]**. Apoi folosiți **[PgDn]** pentru a avansa în nivele.

Need for Speed II Special Edition

Tastați următoarele în meniul principal:



MAD – În versiunea 3Dfx în loc de praf vor zbura vaci
SLOT - În modul Arcade sau Wild maşina se va în-toarce automat
CHASE – Oponenţii te vor urma indiferent unde te vei duce cu maşina
RAIN – Condiţii de ploaie pe circuitele Proving Grounds sau Mystic Peaks
SLIP – Trasee alunecoase
ROADRAGE – Are ca efect acciden-tarea maşinilor aflate în faţa ta
PIONEER – Face upgrade
RUSHHOUR – Traseele au mult trafic
HOLLYWOOD - Bonus track - Monolithic Studios
BOMBER - Bonus car - Bomber BFS
FZR2000 - Bonus car - FZR 2000
TOMBSTONE - Bonus car - Tomb-stone Daytona racing car
KCJONES - Rainbow colored car (3D fx only)
SCHOOLZONE - Civilian car - school bus
VIP - Civilian car - limo
GO19 - Civilian car - Commanche Pick-up Truck
GO21 - Civilian car - Tractor Trailer
GO31 - Civilian car - Mercedes Unimog Army Truck
GO33 - Civilian car - Mercedes Unimog Snow Truck
GO40 – schimbă maşina în: wooden box
GO41 - schimbă maşina în: hand cart
GO42 - schimbă maşina în: wooden stand
GO43 - schimbă maşina în: tyrannosaurus rex
GO44 - schimbă maşina în: covered wagon
GO45 - schimbă maşina în: Souvenir Stand 1
GO46 - schimbă maşina în: Souvenir Stand 2
GO47 - schimbă maşina în: Souvenir Stand 3
GO48 - schimbă maşina în: log
GO49 - schimbă maşina în: crate
GO50 - schimbă maşina în: box of beer
GO51 - schimbă maşina în: block of rock

În timp ce se încarcă traseul:
Apăsaţi **„n"** pentru a conduce pe timp de noapte (nu funcţionează cu 3Dfx)

În timpul jocului:
Apăsaţi **„h"** pentru un scurt boost.

Când reuşiţi un record:
Scrieţi **SILSPD** pentru a face maşina mai grea.

Pentru a înlătura idurile invizibile:
Începe cursa pe traseul mediterraneo sau pe Mystic Peaks cu maşina McLaren F1 în Simulation Mode. În orice moment în timpul cursei condu pe contra sens, ţine apăsat pe claxon şi loveşte orice obiect care poate fi mişcat (nu un indicator) cu viteza de 60MPH. Acum cheat-ul a fost activat. Pentru a folosi cheat-ul trebuie să conduceţi cu peste 80MPH şi să loviţi orice gard, pod, etc. Vei zbura de pe traseu.

Pentru a vedea maşina din 9 direcţii:
În timpul ecranului negru imediat după ce s-a încărcat jocul apăsaţi şi ţineţi apăsat pe c, b şi RIGHT SHIFT de şase ori. Apoi după ce camera se apropie de maşină, la începutul traseului apăsaţi şi ţineţi apăsat aceste taste de şase ori încă o dată. Acum veţi putea să conduceţi din 9 unghiuri diferite.

Ninja Warriors

Pentru vieţi infinite apăsaţi **CAPS LOCK** şi scrieţi **„CHEDDAR"**. Apoi apăsaţi **CAPS** din nou pentru a începe jocul.
Încercaţi următoarele şmecherii. Nu sunt cheaturi, dar sunt distractive. Pentru a-l folosi apăsaţi **CAPS LOCK** scrieţi cuvântul, şi apăsaţi **CAPS LOCK** din nou.
KYLIE - Auzzie TV Mode
THE TERMINATOR – când mori trupul tău explodează în bucăţele
MONTY PYTHON – Inamicii merg cu spatele
SKIPPY – Inamicii sar ca mingea
A SMALL STEP FOR MAN – Inamicii care sar vor sări în afara ecranului.
Puteţi folosi mai multe cheat-uri deodată!

Novastorm

În versiunea înregistrată, scrieţi **„TOMATOES"** pentru nivele noi, inamici, şefi, sunete, şi muzică.

Unreal

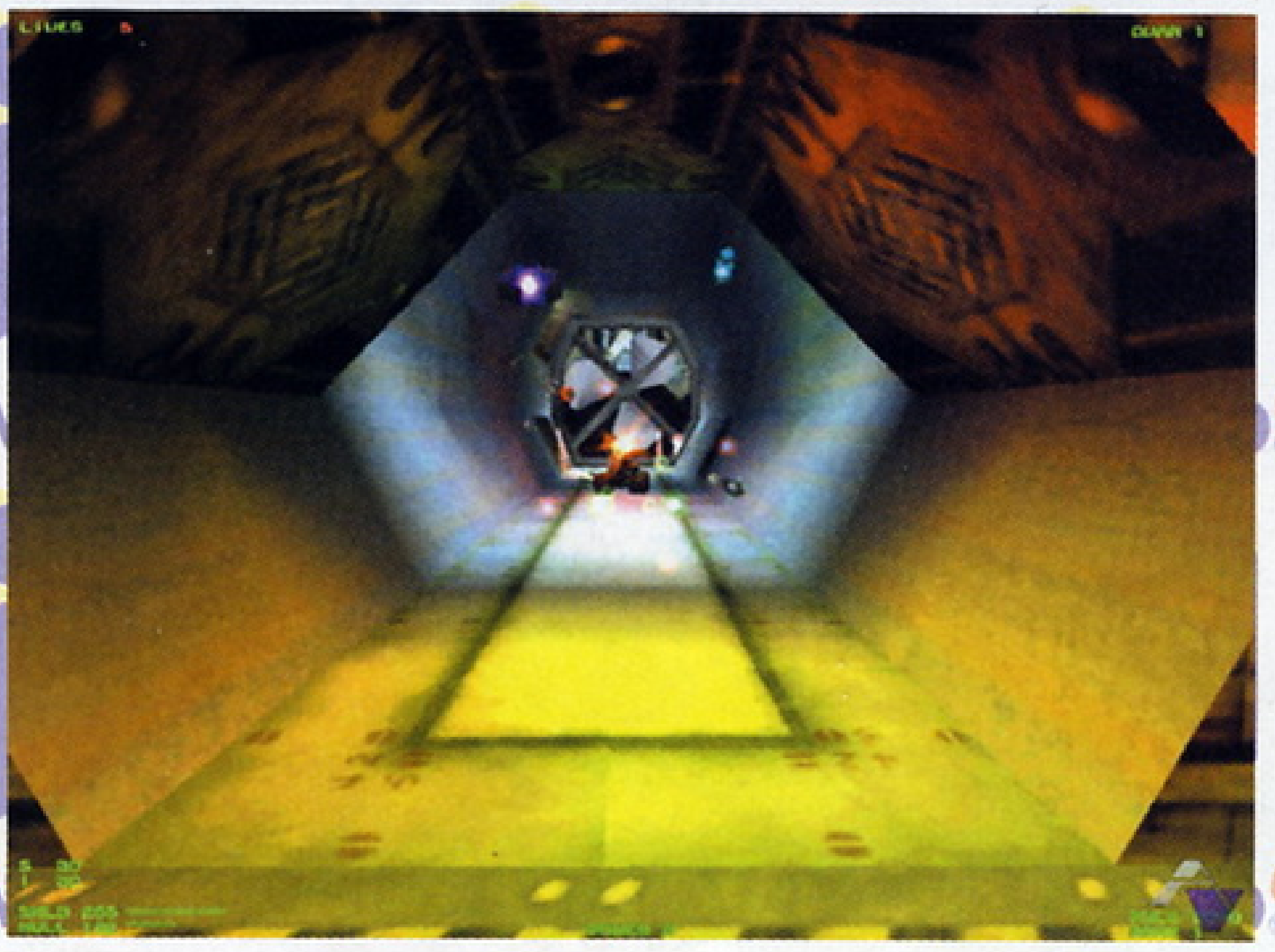
ALLAMMO - 999 muniţie la toate armele
FLY - Puteţi zbura
GHOST - Puteţi trece prin ziduri
WALK - Dezactivează cheat-urile Fly şi Ghost
GOD - Invulnerabilitate la toate atacurile
INVISIBLE - Vă face invizibil
KILLPAWNS - Omoară toţi monştrii
SUMMON - Vă permite adăugarea unei arme sau item. De exemplu:
SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON
SUMMON NALI
SUMMON DISPERSIONPISTOL
SUMMON AUTOMAG
SUMMON STINGER
SUMMON ASMD
SUMMON RAZORJACK
SUMMON GESBIORIFLE





Quake, Doom şi acum Forsaken... În zilele noastre, pentru ca un joc de acţiune 3D să intre în topurile gamerilor trebuie să aibă o realizare de excepţie. Acclaim încearcă terenul cu acest nou titlu!

A fost o vreme în care jocurile 3D au invadat piaţa şi au bulversat gamerii prin multitudinea de titluri apărute. A apărut prima dată Doom care a lovit piaţa, chiar dacă acesta nu a fost cel mai performant joc din punct de vedere grafic. Apoi a venit Descent, un titlu pe care nimeni nu l-a putut uita, fiind un produs



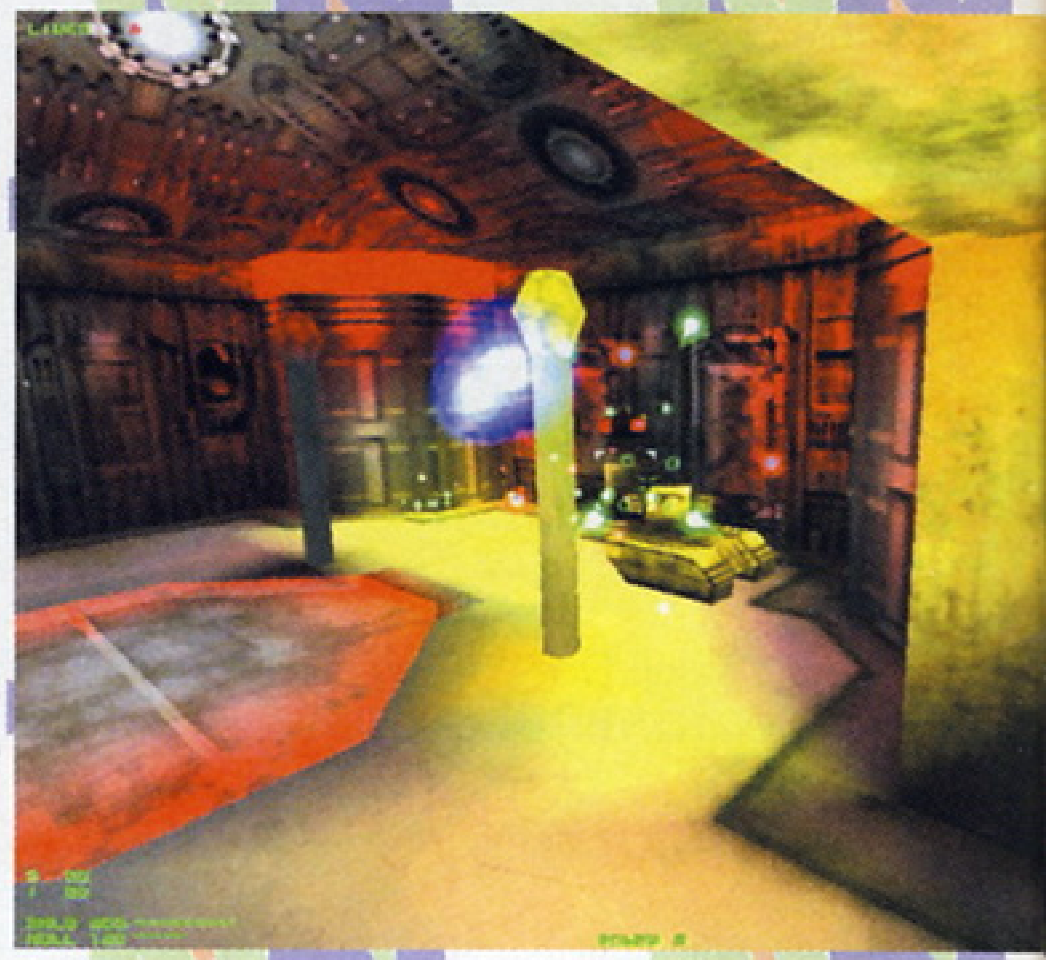
complet diferit ce a conferit jocurilor 3D o nouă formă. De la prima realizare a lui Descent au urmat numeroase sechele şi alte câteva titluri care au încercat să-l întreacă. Un alt titlu recent realizat încearcă acelaşi lucru, dar de această dată personajul principal este o femeie pe jumătate dezbrăcată şi un motor în 3D. Întrebarea este... va reuşi?

A long time ago!

Forsaken a fost în dezvoltare pentru un timp destul de îndelungat, fiind prezentat sub formă jucabilă la două ediţii E3. Nu a fost construit numai pe baza jocului Descent, însă jucabilitatea şi feeling-ul sunt foarte aproape de original. Minele şi tunelele din Descent au fost înlocuite în Forsaken cu pasaje dinamice şi strălucitoare. Când vei juca Forsaken pentru prima dată, s-ar putea să nu ai nici o idee asupra a ceea ce trebuie să faci de fapt şi, de aceea, poţi căpăta impresia că acest titlu se adresează oarecum numai adulţilor, ceea ce este însă neadevărat. Odată ce te obişnuieşti cu interfaţa şi cu celelalte comenzi, ajungi să consideri Forsaken-ul un joc de acţiune de cea mai înaltă clasă, plin de scene violente şi extrem de dinamice. La fel ca toate celelalte produse de acţiune 3D din ultima generaţie, Forsaken dispune de o grafică deosebită, mai ales în cazul variantei pentru Nintendo.



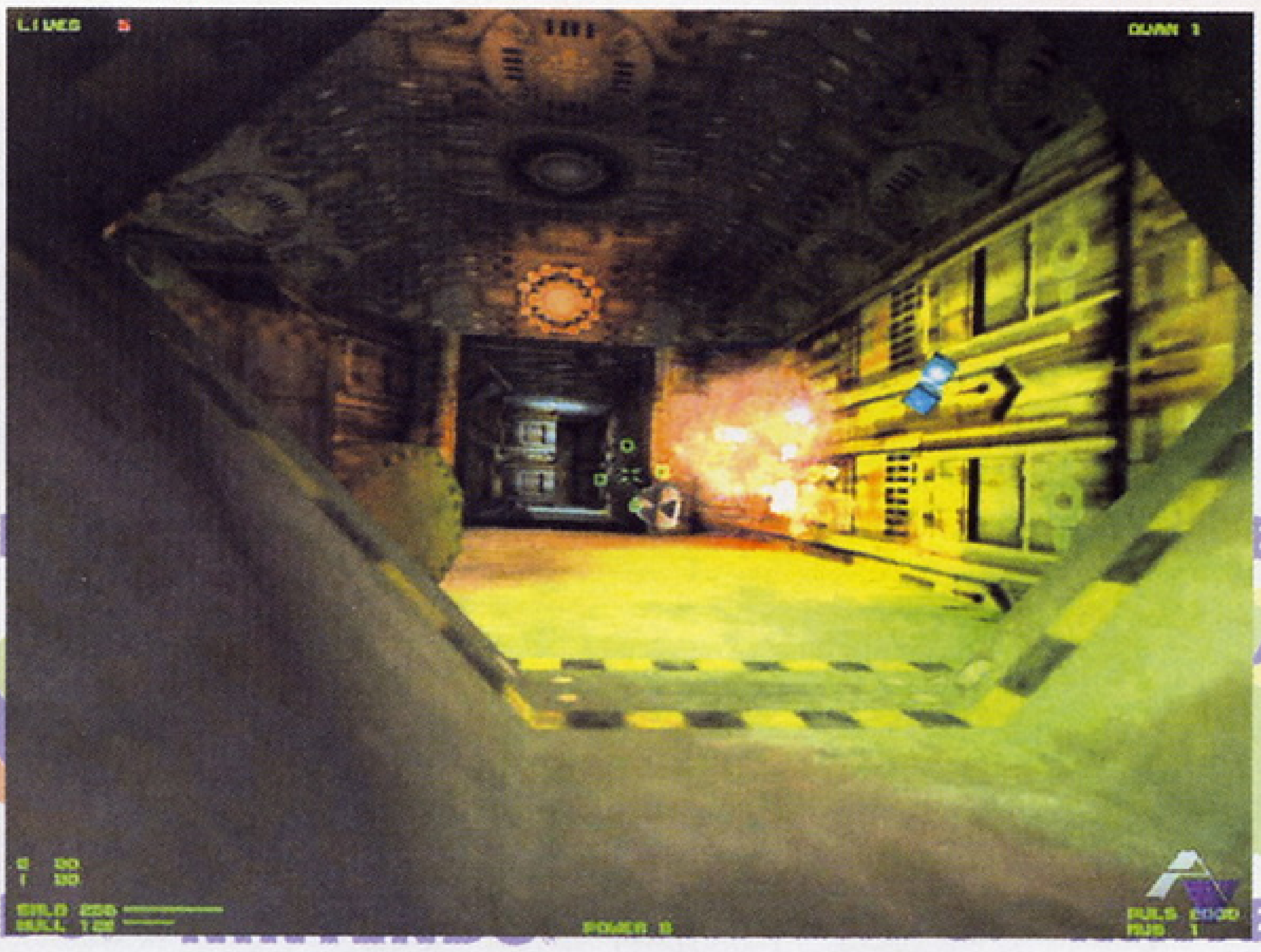
Lăsând similarităţile din Descent deoparte, Forsaken are o poveste care este prezentată la începutul jocului. Se pare că întreaga lume este o imensă ruină din cauza unui experiment nereuşit. Supravieţuitorii se află în pragul morţii, sălăşluind în tunele şi pasaje aflate cu mult sub suprafaţa terestră. Problema este că peste tot în joc se află o mulţime de elemente care-ţi vor face călătoria prin aceste caverne un coşmar. Nu numai că trebuie să te păzeşti de diversele capcane întâlnite, dar trebuie să culegi şi o serie de lucruri care, în cele din urmă, te conduc la finalul jocului. De-a lungul aventurii tale, călătoreşti pe o motocicletă anti-gravitaţională a viitorului.



Vehicolul tău poate culege diferite arme şi îţi răspunde cu precizie la fiecare mişcare. Există mai multe tipuri de motociclete puse la dispoziţia ta, fiecare având caracteristici proprii. Fiecare vehicul dispune de un biker care are caracteristici unice, pe care trebuie să le înveţi cât mai repede posibil. În timpul jocului poţi auzi şoferii vorbind şi spunându-ţi diferite lucruri care practic au rolul de a te îndruma.

Viteza este totul!

Forsaken a intrat în istoria jocurilor mai ales datorită graficii remarcabile. În primul rând, rata framelor pe secundă este deosebit de mare. Forsaken rulează constant cu o viteză incredibilă, fiind arareori încetinit. Apoi mai intră în discuţie exploziile, reflexia apei, fumul şi efectele speciale care conferă jocului o strălucire aparte. Nu sunt numeroase titlurile care se pot lăuda cu astfel de performanţe. Fiecare nivel este afişat cu o mare exactitate,

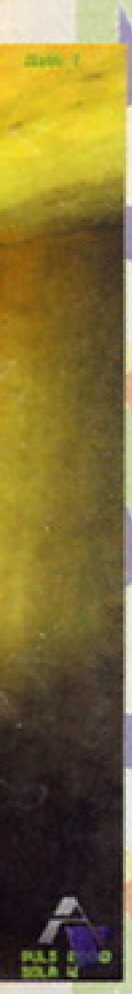


elementele fiind reprezentate în cele mai mici detalii, chiar dacă pe alocuri texturile nu sunt implementate în cel mai bun mod posibil. Este incredibil cât de multe culori şi efecte pot apărea într-un joc. Forsaken a împins lucrurile la limita extremă!

În fiecare nivel al jocului ţi se dă o anumită sarcină. Pe când în Descent nu trebuie să faci altceva decât să distrugi mine, în Forsaken gamerii au diferite sarcini.



Într-una din misiuni trebuie să intri într-un distrugător scufundat şi să amplasezi patru detonatoare. Acestea vor exploda mai târziu şi vor avea ca efect aducerea la suprafaţă a navei care va trebui apoi adusă la mal. În timpul călătoriei prin nava scufundată, vei traversa zone aflate sub apă şi spaţii înguste şi periculoase. Este interesant să vezi toate acele elemente care conferă jocului un dinamism şi o jucabilitate ieşită din comun. Alte nivele includ călătoria printr-un vulcan, printr-un tunel abandonat, prin închisori şi bănci federale. Sunt o mulţime de misiuni care per ansamblu conferă jocului o continuitate. De asemenea, la dispoziţia ta se află o gamă variată de arme. În Forsaken există atât obişnuitele tunuri şi lasere, cât şi o serie de arme deosebite. De exemplu: o serie de rachete ghidate care vor doborî inamicul mai mult decât sigur. Mai există apoi şi o serie de mine pe care pot fi amplasate camere de luat vederi, astfel încât gamerul are ocazia de a urmări tot ceea ce se petrece în acea zonă până când acestea vor distruge primul inamic care se apropie. Nu lipsesc nici aruncătoarele de flăcări, nici scuturile de protecţie. De fiecare dată când un inamic este distrus, acesta lasă în urmă ceva ce se poate culege, fiind vorba fie de muniţie sau alt gen de arme.

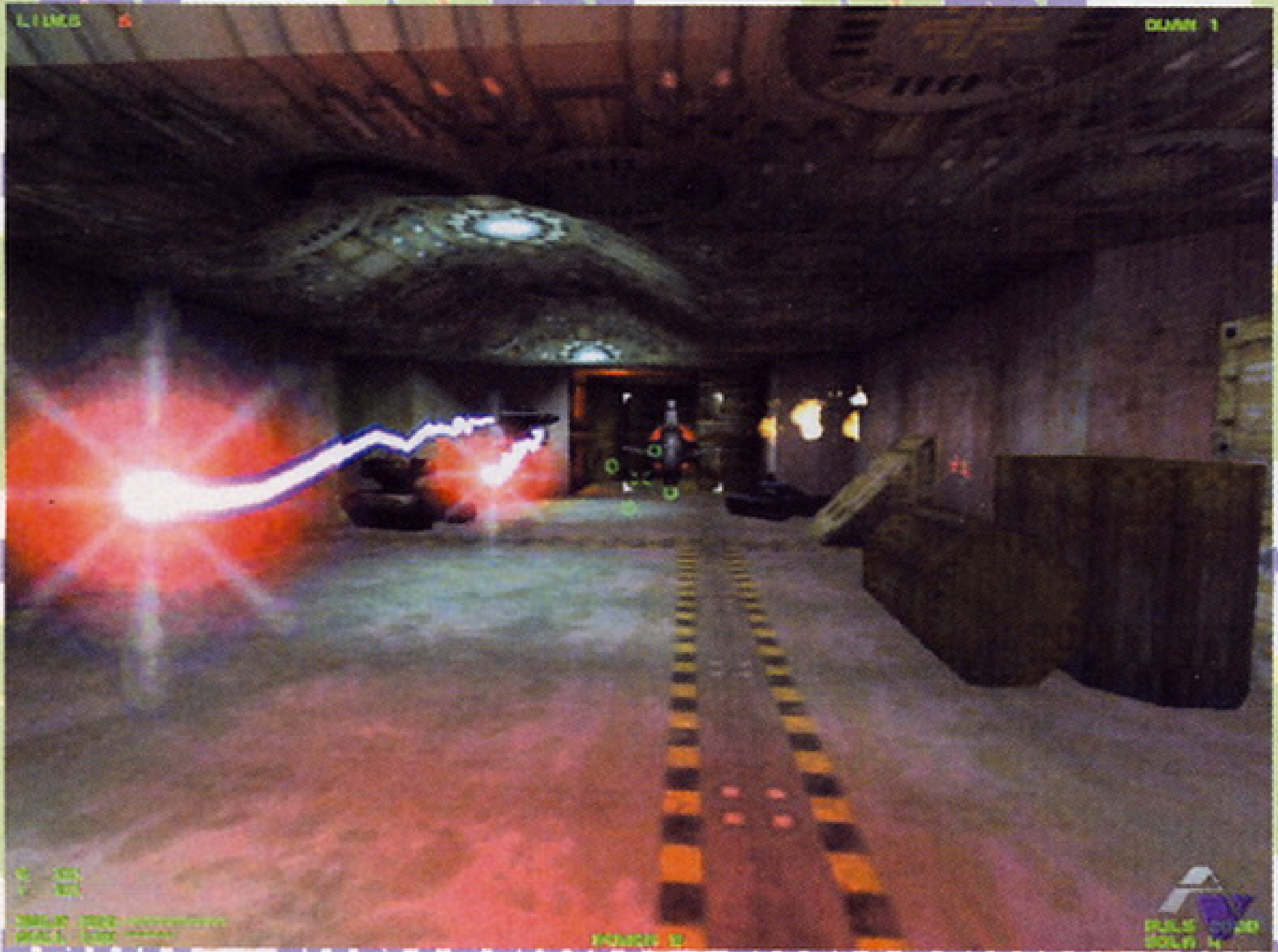


1,2,3 and... action!

Forsaken a fost conceput pentru a ţine gamerul permanent în tensiune. AI-ul inamicilor se situează undeva pe la mijloc, calitatea acestuia fiind compensată mai ales prin numărul mare de adversari. Astfel, vei avea de înfruntat în aproape fiecare cameră în care intri cam patru, cinci inamici. După părerea mea sunt mult prea mulţi şi probabil că jocul ar fi fost mult mai interesant cu ceva mai puţini băieţi răi. O serie de inamici sunt de-a dreptul tâmpiţi şi vor trage cu încăpăţânare până când sunt distruşi. Nu că mi-ar displace să-i fac praf, însă prostia lor este de-a dreptul frustrantă.



Să controlezi arsenalul de care dispui este destul de simplu. De asemenea, manevrabilitatea vehiculului este ieşită din comun, acesta răspunzând prompt şi rapid.



Forsaken este într-adevăr un titlu cu o grafică deosebită şi care are mult potenţial. Sigur că mai există o serie de elemente care ar putea fi finisate. Opţiunea multiplayer existentă face jocul şi mai interesant, acţiunea devenind astfel mult mai dinamică. Poate că jocul ar fi meritat premiul pentru cea mai bună acţiune şi cea mai interesantă realizare. Who knows? Nu este niciodată prea târziu! Forsaken este la ora actuală unul din titlurile cele mai căutate, concurând pentru supremaţie cu alte titluri de acest gen. Ce-ar mai fi de spus decât: trageţi fraţilor cât vă ţin butoanele.

Mr. President

LEVEL DATA

Producător: Acclaim
Ofertant: Omnitoys
Tel.: 01-3033144
01-3033142
Fax: 01-3033154



You never know what the future holds, until it hits…
Earth's darkest day will be men's finest hour.

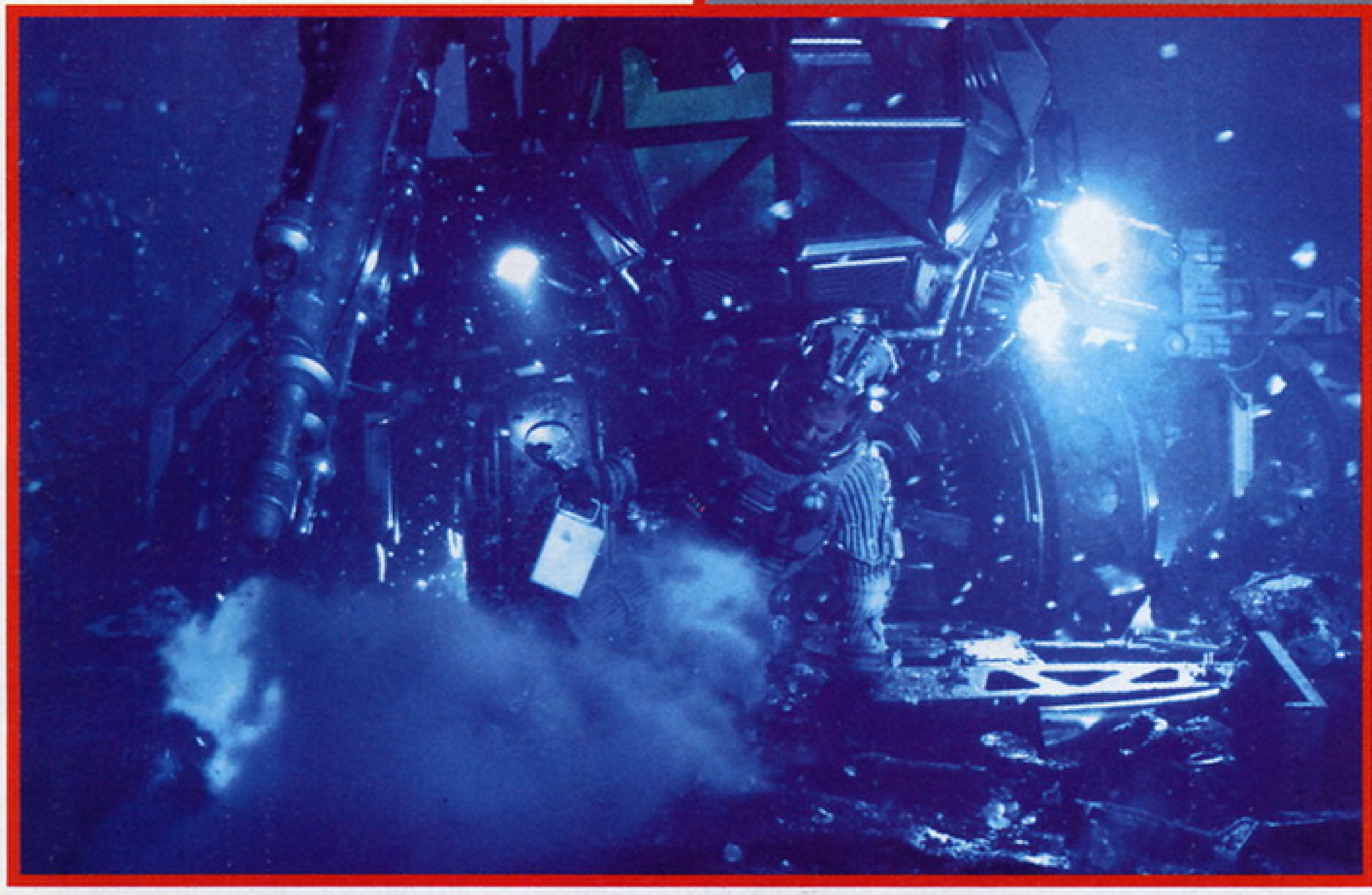
Aceeaşi echipă care ne-a adus „Bad Boys" (producătorul Jerry Bruckheimer şi regizorul Michael Bay), zguduie ecranele cu un nou SF – Armageddon. Povestea filmului este pregătită de prologul lui Charlton Heston, care aminteşte de o teorie atât de cunoscută: cea a ultimei vizite pe Pământ a unui uriaş obiect cosmic ce a avut ca rezultat dispariţia dinozaurilor. „S-a mai întâmplat odată" spune grav Heston, „şi se va întâmpla din nou. E doar o chestiune de timp". Primul semn că acel moment a sosit este distrugerea unei staţii orbitale de către o ploaie de meteoriţi, care puţin mai târziu va face ravagii prin Manhattan; valuri de taxiuri şi autobuze în flăcări, sau partea superioară a Chrysler Building înfingându-se în asfalt ca o uriaşă săgeată de darts. Însă ce-i mai rău deabia acum urmează, avertizează Dan Truman, directorul executiv de la NASA (Billy Bob Thornton interpretând rolul ce fusese iniţial al lui Tommy Lee Jones). Un asteroid de mărimea statului Texas va lovi Terra în 18 zile, îndeplinind o misiune foarte neplăcută – global killer. Jumătate din lume va fi incinerată de valul de căldură, iar cealaltă jumătate va îngheţa în iarna atomică ce va urma. Cele mai sumbre profeţii al Bibliei par să se realizeze. Singura modalitate de a opri acest cataclism, cel puţin asta e hotărârea guvernului, este să expedieze o echipă de foraj pe asteroid. Aceştia vor săpa un puţ de 800 de picioare, vor planta un focos nuclear şi apoi o vor întinde cât de repede îi vor duce motoarele lor spaţiale. Dacă tu crezi că acest plan are o mulţime de fisuri, înseamnă că ai dat o raită prin paginile scenariului. Cel mai tare în arta foratului se întâmplă să fie Harry S. Stamper (Bruce Willis). El îşi împarte timpul între alungarea activiştilor Greenpeace şi tentative de a-l „ucide" pe A. J. Frost (Ben Affleck), omul cel mai bun din echipa sa, care a avut neruşinarea să se îndrăgostească de fiica lui, Grace (Liv Tyler). Cum era şi normal, Stamper nu va accepta misiunea fără trupa lui (7 oameni), o adunătură de excentrici şi ciudaţi, interpretaţi de Will Paton, Buscemi, Owen Wilson, etc. Militarii nu sunt foarte încântaţi „să lase soarta planetei în mâinile unor retardaţi cărora nu le-ar încredinţa nici măcar nişte puşti de jucărie", dar la Hollywood totul este posibil. Şi, fiindcă tot veni vorba de Hollywood, stăm şi ne întrebăm: De ce Armageddon a avut nevoie de atâţia scena-







rişti, cinci dintre aceştia având şi onoarea de a apărea pe ecran? Povestea a fost scrisă de Jonathan Hensleigh şi Robert Pool, după care a fost adaptată de Tony Gilroy şi Shane Salerno, urmat apoi de prelucrarea scenariului de către J.J. Abrams ajutat de acelaşi Jonathan Hensleigh. Dar şi alte personalităţi au lucrat la acest scenariu: Ann Biderman, Paul Attanasio, Scott Rosenberg. Tot acest talent adunat la un loc a dus la câteva secveţe comice în film. Dar, în ciuda acestei hoarde de scriitori, latura emotivă a Armageddon-ului rămâne destul de slabă. Mare parte din aceasta este dedicată poveştii de dragoste dintre Grace şi A.J., dar şi aceasta este neconvingătoare. (La fel ca şi imaginile mărețe ale populației globului, de la Muntele Saint-Michel din Franța până la Tajmahal-ul din India, oameni îngrijorați de viitorul rasei umane).



Măreț şi plin de splendoare, cum numai filmele cu un buget de 150 milioane de dolari pot fi, Armageddon „îndrăzneşte" să apară şi pe ecranele româneşti. Cu o distribuție de zile mari – Bruce Willis ce nu mai are nevoie de nici o prezentare, Ben Affleck cunoscut din Good Will Hunting, film nominalizat pentru Oscar sau Liv Tyler actrița principală din Stealing Beuty al lui Bernardo Bertolucci – Armageddon va reuşi cu siguranță să cucerească şi publicul român după ce a făcut acelaşi lucru cu cel american. Îmbinarea foarte reuşită a acțiunii cu suspansul, a umorului cu tragedia, şi situarea acțiunii în spațiul cosmic sunt punctele forte ale filmului.

Claude

Tombola Armageddon

That's right! Avem şi o tombolă la care puteți câştiga un rucsac Armageddon, 20 de afişe, o carte în limba engleză cu scenariul filmului şi ce este cel mai important: 20 de invitații gratuite la premiera filmului ce va avea loc pe data de 11 septembrie la cinema Patria din Bucureşti. Câştigătorii acestor invitații vor benficia la premieră de numeroase alte suprize. Tot ce trebuie să faceți este să completați talonul de mai jos şi să-l trimiteți pe adresa redacției noastre (LEVEL OP 13, CP 4, 2200 Braşov).



Tombola Armageddon

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Family Music Center

Într-un sistem multimedia „de familie", un loc important îl ocupă claviatura MIDI, precum şi software-ul adecvat pentru învăţarea şi exerciţiul muzicii. Firma Midisoft a creat un pachet conţinând aceste lucruri.



Pe cutia albă, prelungă, pe care o am în faţa mea scrie mare - „Family Music Center" – iar într-o parte, discret, este trecut producătorul, anume firma Midisoft. Deschid cu meticulozitate cutia şi încep să golesc conţinutul, privind cu atenţie fiecare dintre obiectele din pachet. Să le luăm pe rând.

Claviatura MIDI

Pe numele său MK-4902, claviatura MIDI din pachet este o claviatură cu clape mari, de dimensiunea celor de pian. Cât despre numărul de octave, această claviatură MIDI acoperă patru octave, având un număr de 49 de clape. Mecanica mi s-a părut convenabilă, modul fizic în care răspund clapele la atingere oferind uşurinţă în interpretare, fără a se îndepărta notabil de mecanica pianelor obişnuite.

Din fericire, această clapă are două componente ce trebuie obligatoriu să se regăsească în structura unei claviaturi MIDI. Mă refer aici la cele două rotiţe de *pitch bend* şi modulaţie pe care le găsim îndeobşte în partea din stânga a claviaturii. Rotiţa de *pitch bend* este folosită pentru a ridica sau coborî în timp real înălţimea notelor cântate la clape, iar rotiţa de modulaţie pentru a modifica în timp real amplitudinea oscilaţiei ce acţionează asupra volumului sunetului. Această oscilaţie aplicată asupra volumului sunetului poartă numele de tremolo, şi este un procedeu de expresie foarte răspândit în tehnica interpretativă, în special la instrumentele cu coarde, dar nu numai. Ceea ce mi se pare însă important este faptul că rotiţa de modulaţie îşi poate schimba funcţia, putând fi desemnată de utilizator pentru a modifica oricare din controlerele General MIDI standard. O astfel de funcţie este extrem de folositoare, fiind un element de decenţă pentru claviaturile MIDI actuale. Rotiţele sunt mari, striate pe margini, oferind o priză bună. Ca observaţie, este nevoie de un oarecare timp de acomodare cu mecanica rotiţei de *pitch bend* pentru a reuşi simularea din mişcări rapide şi de amplitudine mică a efectului de vibrato.



Studiind Mozart în Play Piano

MK-4902 oferă şi alte posibilităţi de control MIDI. Există un potenţiometru cu cursor (un *fader*) care controlează volumul canalului MIDI curent, pe care intră mesajele MIDI transmise de claviatură. Bineînţeles, este prezent şi un buton deasupra căruia scrie „Channel". Putem deci modifica numărul canalului MIDI curent, iar în acest scop suntem ajutaţi şi de zece butoane inscripţionate de la 0 la 9. Acestea, împreună cu un display cu diode luminiscente, pe trei cifre, ajută la introducerea de valori numerice atunci când este necesar. Pentru că MK-4902 oferă şi posibilitatea introducerii numerelor de *program* şi de *bank* atunci când dorim să accesăm un timbru anume din lista de timbre a dispozitivului MIDI, pe care îl utilizăm pentru sinteză. Mai mult decât atât, şase configuraţii program-bank pot fi memorate, iar apoi accesate rapid printr-o singură apăsare a unuia dintre butoanele de la 0 la 5.

Există şi posibilitatea de a transpune, de a coborî sau urca intervalul pe care claviatura îl acoperă pe scara octavelor.

Un element mi-a produs un anume disconfort totuşi. Claviatura trebuie alimentată cu curent continuu la tensiunea de 9-12V. Alimentatorul cu care este livrată claviatura în pachet oferă o însă o surpriză stranie, fiind realizat în... standard american. Adică pentru prize care oferă tensiune de 120V. Şi cum la Românica noastră scumpă şi dragă nu prea-i ca la America, trebuie să veniţi cu alimentator de acasă.

Altfel, MK-4902 mi s-a părut o claviatură MIDI onestă, oferind ceea ce este necesar pentru o editare rapidă şi uşoară. Un punct în plus pentru pachetul Family Music Center este prezenţa pe lângă claviatură a unui cablu MIDI pentru conectarea la calculator. Deşi claviatura nu are decât o singură mufă dedicată conecticii MIDI, şi anume cea de MIDI Out, mi se pare lăudabil faptul că producătorul a introdus în pachet un cablu dotat cu ambele mufe, atât de Out cât şi de In. Cablul poate fi folosit astfel şi pentru comunicarea cu module MIDI externe.

Recording Session

În aceeaşi cutie cu claviatura şi cablul, găsim şi două CD-uri. Primul pe care mi-a adăstat privirea conţine un sequencer numit Recording Session. Acesta este un sequen-

cer mai lejer, oferind un minim de funcții pentru crearea de piese. Mi s-a părut totuși interesant, fapt pentru care îl voi prezenta pe scurt.

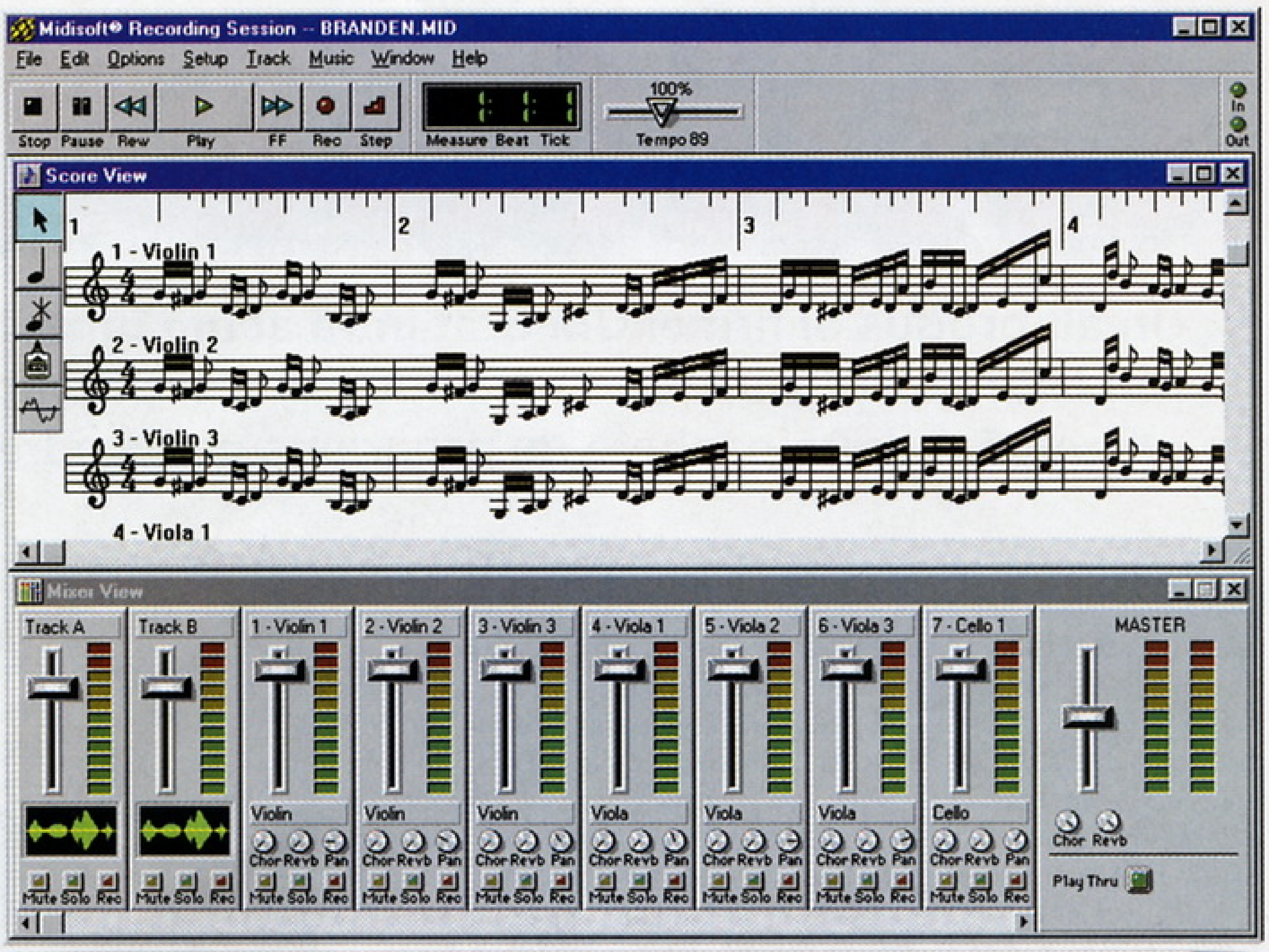
În măsura în care a fost posibil, Recording Session utilizează numai trei ferestre de lucru pentru editare. Una este Score View, a doua este o fereastră tip Mixer, a treia fiind MIDI List View.

În fereastra Score View, se pot introduce notele ce alcătuiesc partitura. Score View nu este o fereastră de tip Piano Roll. În Score View introducem notele cu ajutorul mouse-ului pe portativul deja desenat în fereastră. Se pot introduce note de mărime variind de la nota întreagă la șaizecipătrime. Legato-uri, trioleți, diezi și becari, pauze de toate mărimile pot fi edita sau modificate. Sincer, mie partea asta a programului mi-a plăcut cel mai mult prin ușurința cu care se poate lucra cu notele. Un dezavantaj îl constituie însă rezoluția în care se pot introduce notele, și anume de treizecidoime. Ar fi fost bine ca această rezoluție să fi fost cel puțin de nivelul șaizecipătrimii. În plus, în Score View mai putem introduce și două piste audio, adică se poate face inserție de fișiere wave, pe două piste diferite, în orice loc din piesă.

A doua fereastră, cea de mixer, are funcții de editare a controlerelor de volum, nivel de reverb, nivel al chorus-ului, panoramare, mute și solo. La toate acestea se adaugă o funcție de selecție a timbrului din cele oferite de dispozitivul MIDI pe care îl folosim pentru sinteză. Funcția aceasta nu este din păcate foarte puternică, deoarece nu cunoaște decât instrumentele standardelor GM și GS.

MIDI List View este o fereastră de listare și editare a mesajelor MIDI ce alcătuiesc fișierul MIDI. Se pot insera și edita mesaje de tipul notă, schimbare de program, controler, pitch bend, *channel aftertouch* și *key aftertouch*.

Aici s-ar fi terminat discuția despre acest sequencer subțirel, dar util celor nepretențioși, dacă nu ar fi fost de semnalat o problemă. Setarea porturilor MIDI In și MIDI Out se face automat, la bunul plac al capacităților de detecție ale programului. Nu se pot selecta porturile MIDI de către utilizator. Și sunt plăci de sunet pe care *Recording Session* nu vede portul MIDI In. Iar dacă pe placa de sunet avem un modul wavetable și un sintetizator FM tip OPLx, nu rămâne decât să ne rugăm ca *Recording Session* să nu folosească „din oficiu" sintetizatorul FM. Hm!



Vedere generală a sequencerului Recording Session

Play Piano

Acesta este numele programului conținut de cel de-al doilea CD care vine în pachetul *Family Music Center*. Scopul programului este de a ne ajuta să învățăm a cânta la pian, precum și de a ne exersa în acest sens prin exerciții. În această idee, Programul este împărțit în trei secțiuni. Prima secțiune este cea de învățare, în care trebuie să deprindem pas cu pas o piesă MIDI dintr-o listă care ne servește ca suport al exercițiilor. Există posibilitatea de a lectura și lecții teoretice simple legate de punctul la care am ajuns în evoluția noastră muzicală. Pentru a ne ajuta în folosirea corectă a degetelor corespunzătoare notelor cântate, sunt figurate mâinile interpretului, pe claviatura din fereastra de lucru a programului.

Cea de-a doua secțiune este cea de exercițiu, în care piesa învățată în prima parte trebuie repetată de mai multe ori, cât mai corect. A treia secțiune, cea de demo, oferă posibilitatea observării mișcării degetelor interpretului virtual pe calviatură, pe parcursul rulării uneia din piesele MIDI aflată în lista oferită de program.

Un program ușurel la rândul său, Play Piano poate fi de folos începătorilor în ale claviaturii.



Lista pieselor de exersat, afișată pe o pianină veche, virtuală

Caseta video

Spre surprinderea mea, în cutia *Family Music Center* am descoperit și o casetă video. Caseta este VHS, lucru care m-a bucurat, pentru că adaptorul de tensiune în standard americănesc mă pusese deja pe gânduri.

Caseta, intitulată „Connect & Play !" conține o introducere exemplificată în tematica MIDI, sub numele „What is MIDI?". Urmează apoi explicația asupra conectării și folosirii componentelor hard din pachet. După câte o prezentare a celor două programe de care v-am vorbit mai sus, caseta se încheie cu o demonstrație pe muzică de jazz oferită de muzicianul Joe Doria.

Marius Ghinea

LEVEL DATA

Producător: Midisoft
Ofertant: Aris Electronic
Telefon: 01-2221869
01-2221871
Fax: 01-2221872

Guitar Hits

Un alt produs al firmei Ubi Soft intră acum în atenția noastră. Din linia de software dedicată educației și practicii muzicale, vă prezentăm două pachete de programe ce se adresează chitariștilor.

Din seria programelor destinate a transforma degete butucănoase și stângace (un deget stângaci – ce concept generos! Era odată un deget care avea două mânuțe, dar cel mai bine o folosea pe cea stângă. Aceasta pentru că avea emisfera cerebrală dreaptă mai dezvoltată decât cealaltă. Sau, pur și simplu, pe cealaltă nu o avea ... Sau era afectat de pe urma unei lobotomii... Lobotomie la deget. Lobotomie digitală – un nou concept generos! ... Ce asemănări sunt între lobotomia cu calculatorul și lobotomia cu televizorul? Este una mai intelectuală decât cealaltă? Se poate considera intelectual un om care stă ore-n șir cu ochii într-un monitor, fără a prelinge degete fine peste paginile unor vechi incunabule, fără a respira aerul prăfos și răsfoitor al bibliotecilor, aceste caravele ce traversează spiritul uman peste oceanele de ignoranță, sub soarele sfoiegitor al sateliților de telecomunicații, aceste temple ale ... șamd. Tot atâtea întrebări care-și așteaptă răspunsul în instituțiile medicinale (!) de profil. Citiți-l pe Alphonse Allais.) ...

Reiau. Din seria programelor destinate a transforma degete butucănoase și stângace în degete subțiratice și agile, serie pe care am început-o în numărul trecut tot cu un program de la Ubi Soft, și anume *1,2,3 Musique,* iată două programe destinate celor interesați de instrumentul cel mai popular și mai răspândit în rândul tinerilor (cu excepția TB303) – chitara.

Structura și conceptul care stau la baza celor două pachete soft sunt asemănătoare. Aceasta deoarece primul dintre aceste programe, *Guitar Hits*, s-a bucurat de un asemenea succes încât a apărut și urmarea sa, *Guitar Hits volume 2*.

Guitar Hits este împărțit practic în patru secțiuni și un utilitar. Cele patru secțiuni sunt: muzică, lecții, acorduri, texte. Utilitarul este un acordor soft de chitară.

Muzica

Prima fereastră care se deschide la pornirea programului, conține lista pieselor ce pot fi găsite pe CD-ul Guitar Hits. Această listă, precum și cea a pieselor de pe CD-ul Guitar Hits volume 2, o puteți vedea alăturat. Prin selectarea unei piese, intrăm în meniul pe care îl vom regăsi la fiecare bucată muzicală. Primul element din acest meniu este cel numit Musique .

Fereastra Musique este cea în care putem studia execuția piesei curente, iar apoi repeta piesele respective „după model". Pentru că, odată cu desfășurarea piesei rulează un avi, adică un mic filmuleț localizat în partea din stânga sus a ferestrei. Filmulețul ne prezintă în timp real mișcarea degetelor de la mâna stângă a unui chitarist profesionist. Pot fi astfel observate subtilitățile luării corecte a unor acorduri, corelate cu sunetul muzicii. Calitatea imaginii color este de asemenea excelentă. În dreapta filmului se află schemele acordurilor care apar în piesă, și care sunt actualizate pe măsură ce piesa se derulează, astfel încât să ușureze învățarea rapidă a acordurilor ce compun piesa muzicală.

O zonă importantă a ferestrei Musique este cea a partiturii. În această parte putem vedea partitura piesei curente, sub care se află tabulatura piesei, cu indicarea degetelor de la mâna stângă folosite. Partitura se derulează pe ecran, urmărind poziția curentă



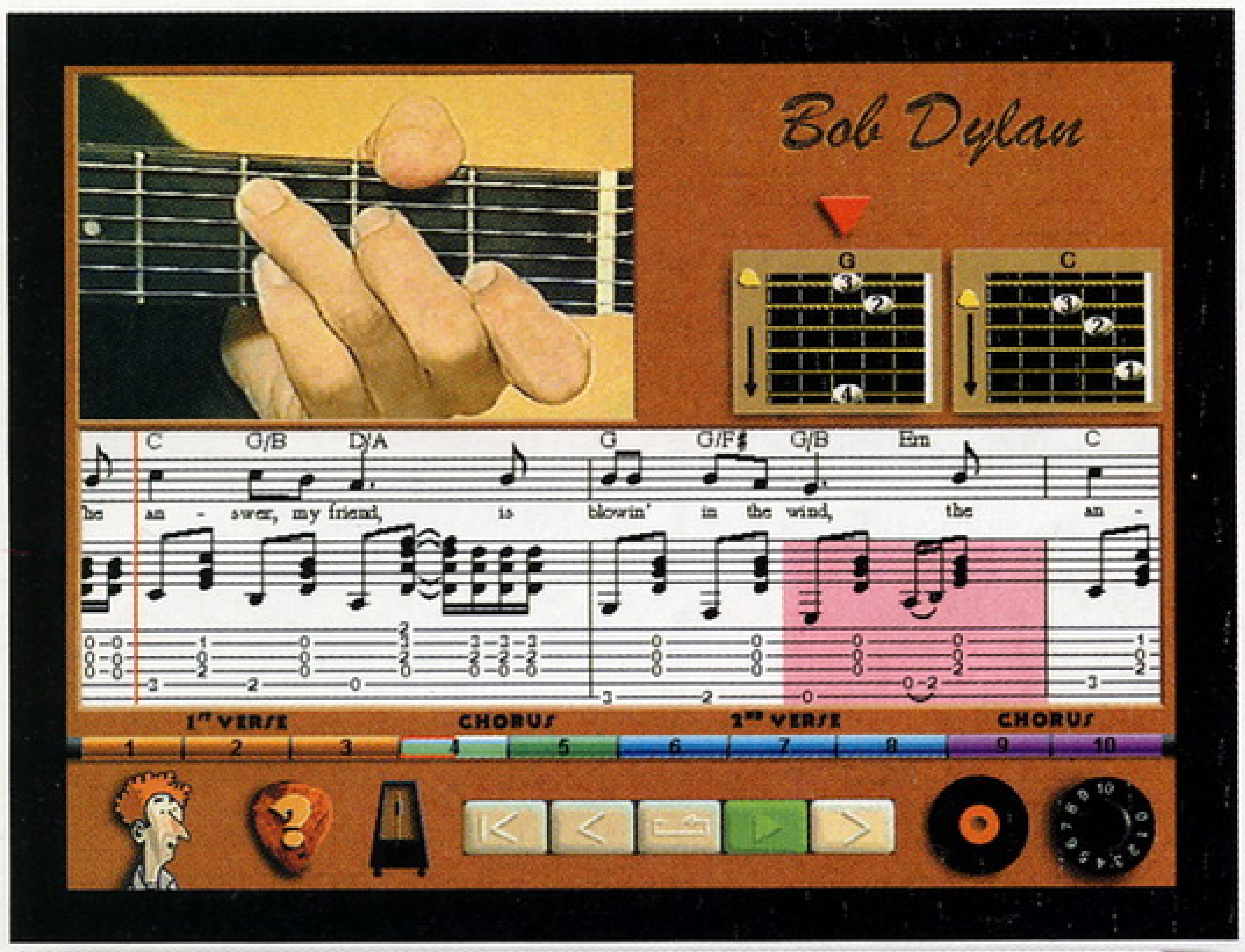
Tocmai am ales „Blowin' in the wind". Dylan, Dylan și iar Dylan!



De aici alegem piesele de studiat în Guitar Hits. Something is burning, man !

Piesele muzicale conținute în Guitar Hits

Jimi Hendrix – Hey Joe
Bob Dylan – Blowin' in the wind
Bob Marley – No women no cry
Kansas – Dust in the wind
Cat Stevens – Wild world
Stevie Ray Vaughan – Life by the drop
Lynyrd Skynyrd – Sweet home Alabama



Studiați, studiați și iar studiați !

Piesele muzicale conținute în Guitar Hits volume 2

The Beatles – **Across the universe**
Blackbird
Let it be
Michelle
Norwegian wood
Yesterday
You've got to hide your love away

în piesă. Pentru accesul rapid la diversele părți componente ale piesei, sub zona partiturii se află o bară, împărțită de la o piesă la alta în: introducere, strofă, refren, riff, interludiu, final etc. Dacă dorim să interpretăm piesa respectivă cu exactitate, fereastra Musique oferă și serviciile unui metronom.

Mama învățăturii

Fereastra Leçons este dedicată lecțiilor de tehnică specifică chitarei. Bineînțeles, și în această fereastră se derulează câte un film pentru fiecare dintre aceste tehnici, în care putem urmări executarea lor corectă de către același muzician profesionist. Mai mult, în unele cazuri, pentru aceeași tehnică sunt mai multe exemple cu filmulețele aferente (v-am potopit cu „filmulețele", nu?), filmate din unghiuri diferite, de multe ori apărând în cadru și mâna dreaptă, pentru o mai bună înțelegere a execuțiilor. Unele exemple sunt însoțite de partitura corespunzătoare și tabulatura aferentă. Totul este foarte clar, ușor de înțeles, adoptat și repetat.

Tot în această idee, fiecare piesă are și o fereastră de acorduri, în care putem cunoaște și exersa acordurile ce apar pe parcursul piesei curente. Grafica reușită, plăcută la vedere, este bine realizată atât sub aspectul clarității cât și al culorii.

Pentru o și mai bună înțelegere și asimilare a contextului întregii piese, există și o fereastră în care apar textele piesei în studiu, însoțite de tabulatura fiecărui acord care intervine pe parcursul bucății muzicale. Totul este foarte bine structurat în această fereastră, și de fapt în întreg programul, pentru a servi unei cât mai ușoare și intuitive apropieri de materialul muzical și de tehnica ce trebuie stăpânită pentru execuția piesei. Iar, cum



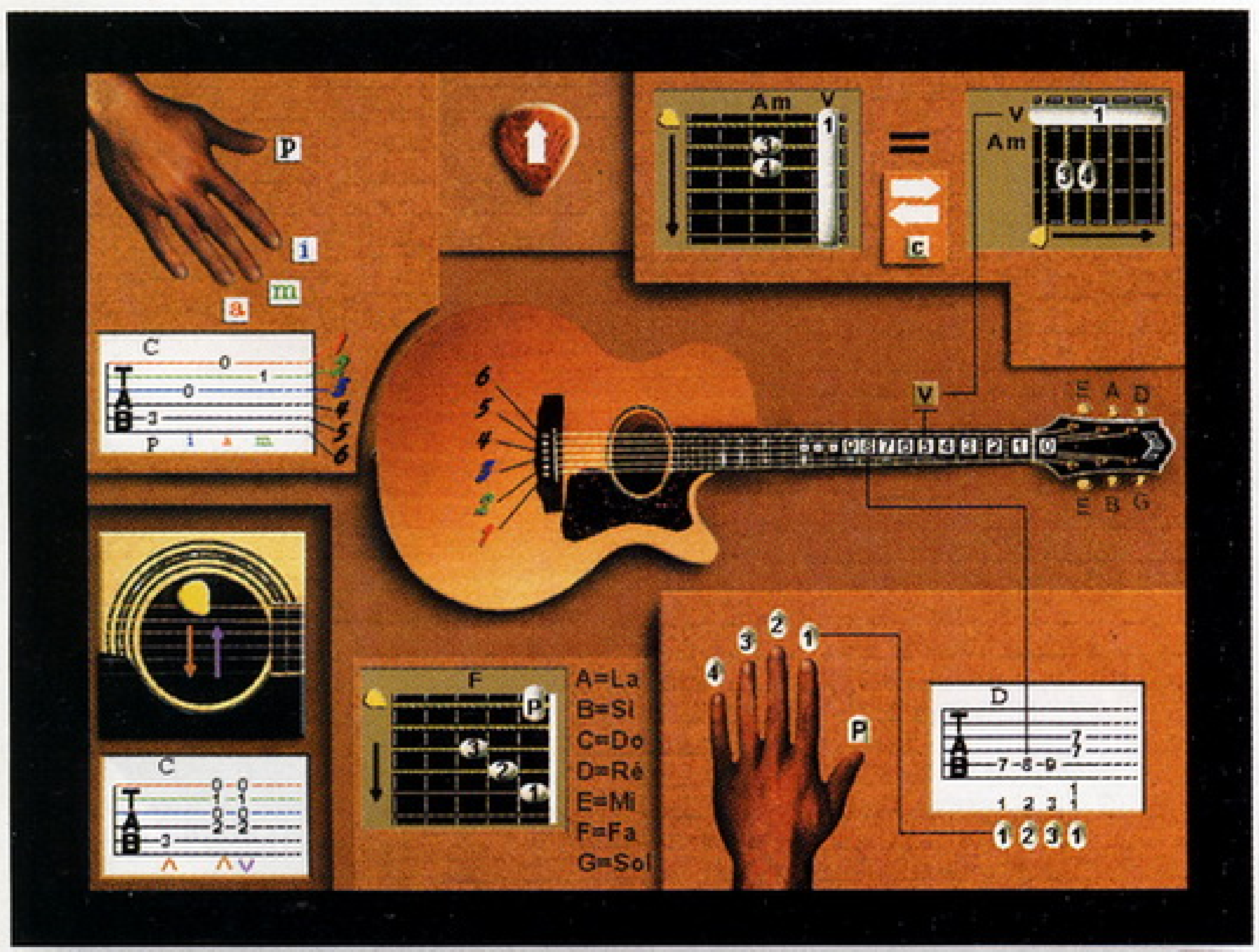
O lecție despre tehnica de *slide*

prima condiție pentru a putea cânta la un instrument este ca instrumentul respectiv să fie bine acordat, pachetele Guitar Hits sunt „prevăzute" cu un metronom software, care ne va ajuta să ne acordăm chitara electrică. Cum este și normal, în acest scop va trebui să intrăm cu chitara fie prin mufa Mic In a plăcii de sunet, sau dacă avem un preamplificator pentru chitară, din acesta semnalul va fi introdus pe calea de Line In.

Trebuie să remarc superba calitate a sunetului, înregistrările fiind impresionante atât ca realizare cât și ca prestație tehnică din partea muzicienilor. M-au uimit vocile care interpretează piesele alături de chitară. Sunt curate, clare, vibrante, pline de simțire. Aceste pachete de programe sunt folositoare nu numai drept unelte de învățare și exercițiu, dar și ca surse pentru simpla audiere a unor piese muzicale care au fost și rămân peste ani hit-uri. La toate acestea se adaugă un mic manual care prezintă atât muzicianul, cât și contextul în care a apărut piesa.

Guitar Hits de la Ubi Soft este deci un pachet de programe bine realizat, impresionant sub aspectul didactic, dar și al graficii, sunetului și prezentării. Din nou, nu mă pot abține să nu constat treaba bună pe care o fac francezii când este vorba de multimedia. Á bientôt !

Marius Ghinea



Fereastra în care putem descoperi rapid convențiile de notare și reprezentare specifice chitarei.

LEVEL DATA

Producător: Ubi Soft
Ofertant: Ubi Soft România
Telefon: 01-4111045
01-4111093
Fax: 01-4111080

Întrebările cititorilor

Rubrică realizată de Claude

Sorin ză Killer

Bravo pentru noul număr al revistei, care arată cool de tot. Vreau să vă spun că, datorită scumpirii neanunțate a Computer Games-ului a cărui preț a devenit 25000, voi ați preluat conducerea în rândul revistelor din România în ceea ce privește raportul PREȚ/CALITATE. Totuși cred că ar trebui să vă mutați cu sediul în București, deoarece nici nu știți câți fani LEVEL se află aici și care nu vă scriu deoarece nu vor ca scrisorile lor să fie menționate în numărul din decembrie (1999!!!).

Nu văd cum nu ați vrut (sau putut) să faceți un mic articol cu privire la KKND Crossfire, mai ales că voi ați făcut (prin numărul 3-4) unul despre KKND Xtreme.

Deocamdată stați cam prost la capitolul concursuri, față de alte reviste, însă nu ar strica pentru a mai amortiza pierderea aceasta de teren , să faceți un concurs pentru premierea celei mai bune scrisori. Regret plecarea lui Indianu', de asemenea și a glumelor sale care făceau tot sufletul articolelor sale (mai țineți minte articolul de la Full Throtle?), iar în încheiere o să vă pun o întrebare: Cum se face că aveți (încă) 50 de pagini? E un handicap serios.

Hello, Mr Killer

Îți mulțumim pentru laudele aduse copilașului nostru, și ne bucurăm nespus să aflăm de existența unui număr așa de mare de fani. By the way, puteți să scrieți fără grijă, scrisorile voastre sunt tratate cu cea mai mare seriozitate, indiferent de vârstă, naționalitate sau aparteneță politică. Hmm...Să ne mutăm în București? N-ar fi o idee rea, numai că ne-am pierde timpul cu naveta și n-am mai putea să scriem revista pe care voi o doriți. Și apoi, ne place aici la munte, iarbă verde, aer curat, ciripit de păsărele, ce mai...Ne pare rău de KKND Crossfire, dar industria jocurilor se mișcă atât de rapid încât ne-ar trebui 1000 de pagini ca să putem prezenta toate aparițiile. Și fiindcă tot a venit vorba de numărul de pagini, cred că vei avea o surpriză plăcută cu acest număr.

Seeya

Matei Ioan Cernat – București

Eu și mai mulți prieteni de ai mei am fost totuși dezamăgiți de prestația revistelor de specialitate cum este LEVEL, deoarece în mare parte nu se prea pomenește de enciclopedii cum sunt: Encarta și Britannica.

Hi

Nu trebuie să uiți că scopul nostru este să prezentăm jocuri publicului român. Oricum, avem o rubrică intitulată Multimedia în care prezentăm și astfel de soft. Îți mulțumim pentru sugestii și pentru aprecieri.

Salut

Cojocaru Adrian – Târgu-Neamț

Dragi prieteni de la revista Level, o revistă foarte reușită a redacției voastre. Sunt un gamer de 14 ani, care sunt foarte încântat de apariția acestei reviste din septembrie 1997. Sunt din Târgu-Neamț, Humulești unde foarte puțini copii au posibilitatea de a avea această revistă.

Locuiesc în Humulești și trec în fiecare zi pe lângă casa memorială „Ion Creangă" ducându-mă la școala cu același nume. Unele din jocurile voastre puse pe CD le-am achiziționat, cumpărându-le întregi.

Poate această scrisoare nu va ajunge la voi, dar dacă ajunge vă rog să-mi răspundeți la întrebările mele:

Abonamentul revistei Level când va apărea?

Jocul Soul Trap are și el cheat codes?

Salutare, salutare

„Nu știu alții cum sunt, dar eu când mă gândesc la locul meu natal..." Fericitule, ești unul dintre cei puțini care pot folosi aceste cuvinte fără a fi acuzați de plagiat. Este o plăcere să cunoaștem amici care au fost alături de noi încă de la început. Poți să ne scrii cu încredere, poștașul român va lupta întotdeauna eroic pentru a duce scrisorile la destinație. Abonamentul Level va apărea odată cu numărul din septembrie, și din păcate nu suntem în posesia nici unui cod pentru Soul Trap. Dar imediat ce le vom obține, le vom trece în paginile Level-ului. Așa că fi în continuare cu ochii pe noi.

Pa

Ionescu Cornel – Bucureşti

Este prima oară când vă scriu. Nu mă aflu de mult în lumea „computer games" (cam de la începutul lui mai), dar am jucat eu ceva mai de mult pe alte PC-uri.

În primul rând, despre CD-ul pe care îl distribuiţi împreună cu revista. Aici cred că am numai critici. Pe exemplarul din nr.8/98, RAV-ul mi-a depistat un virus în două fişiere pe cale shareware/bgraph. Auzi tu cică scanat cu McAfee. Adică am încercat şi la nivel profund, dar tot acelaşi rezultat mi-a dat. Parcă era ceva de tip World sau Office dar necunoscut. Oricum, bine că nu era în vreun demo.

Pe urmă, am avut probleme şi cu rularea unor demo-uri. Nu este din cauza lipsei configuraţiei minime de hard, adică nu este vorba de SpecsOps care „vrea" 3Dfx sau de Formula 1 '97 care nu merge cu mai puţin de de 4Mb video. Ci de Longbow2 care îmi blochează uneori calculatorul. Şi Redline Racer, ăsta îl bloca mereu, nu ajungeam decât la primele interfeţe, care cam „săltau" pe ecran. Pe urmă Panzer Commander, când vroiam să-l execut, îmi afişa un mesaj de eroare (Ianus.err). Era ceva legat de softul de la EXE.

Cât despre CD-ul de la nr.9/98, am fost dezamăgit. Prea multe RTS, dintre care Liberation Day şi Terra Victus n-au mers. Mai ales că dintre cele 3 simulatoare auto, F1, după cum am mai spus, nu rula din cauza lipsei necesarului de hard, GP Legends „zicea" ceva că nu găseşte un fişier DLL, iar Motorhead, are numai o singură maşină pe track, o singură tură, după aceea te ţine vreo 10 secunde în faţa reclamei, şi te scoate din sistemul de operare. Da , e adevărat că intro-ul e bestial. Eu ştiu că demo-ul este pentru ca eventualii cumpărători să-şi facă o părere despre cum este jocul, cum merge pe calculatorul lor. Ei, aici am găsit eu o problemă. Dacă Motorhead cu o singură maşină pe pistă merge bine pe un PC (cu o anumită configuraţie), atunci asta nu înseamnă că aşa se va întâmpla şi atunci când vor fi toate, deoarece în cazul acesta se cere mai multă memorie. De exemplu, în unplayable demo, imaginea mai încremenea la anumite intervale de timp, aşa cum se întâmplă atunci când setezi o rezoluţie mai înaltă, iar numărul de frame pe secundă e afectat. Cred că asta e, nu? Iar cel ce a luat jocul full se poate trezi cu probleme de rulare pe computer (dacă nu cumva întreabă mai înainte de configuraţia minimă acceptată). Aş zice că asta este valabil şi pentru Ultimate Race Pro. Aş vrea să fac o comparaţie între acestea două. Deşi la Motorhead grafica este mai spectaculoasă, cu adevărat ceva „marfă", iar maşinile prind mai mulţi km/h, am impresia că la Ultimate Race Pro maşinile „aleargă" mai repede, cum să zic, se simte mai tare senzaţia de acceleraţie, de viteză, de „vroom". Poate fi din cauza sunetului slab la Motorhead, sau din cauza unor elemente de grafică a pistei la URP. Revenind la demo-urile care nu au mers, nu cred că e din cauza configuraţie hard (P II, MMX, 233 MHz, 32 Mb SDRam, STB Nitro 3D 2Mb). Altfel, de exemplu, cum altele mai „pretenţioase" au rulat?

Aş dori să încerc jocuri gen Quake, cum ar fi RIOTS, Unreal, Daikatana, dacă puteţi să puneţi demo-urile pe CD. De asemenea, The Gatherer, Total Anihilation şi Joint Strike Fighter, iar atunci când vor apărea,TA2 şi C&C Tiberian Sun. Aş vrea şi jocuri care să ia avantaj de tehnologia MMX, nu numai pentru mine, mă gândesc că sunt mulţi care au procesoare MMX, fără să aibă o placă grafică performantă (cu mulţi Mb).

În privinţa revistei, cred că ar fi util să menţionaţi, la jocurile prezentate, şi minimul recomandat de Mb video. M-ar interesa să ştiu mai multe despre crearea jocurilor, adică limbajele folosite, ce e ăla un engine sau cod. (studiez la facultate programarea, dar n-am făcut decât un singur an până acum, şi ăsta în Turbo Pascal)

Cam atât să fie, mai bine termin aici scrisoarea şi vă mulţumesc că aţi citit-o

Level

Salut, Cornel

Ne-am decis să inaugurăm rubrica cu scrisoarea ta, nu numai fiindcă a fost cea mai lungă pe care am primit-o, ci pentru că a fost una dintre cele mai dure. Contrar părerii generale, pe noi ne bucură foarte mult când primim astfel de scrisori (cu condiţia să nu devină obişnuinţă), deoarece este dovada că cititorilor le pasă de munca pe care o facem. Din câte am văzut, of-ul tău cel mai mare este conţinutul şi calitatea CD-ului. Suntem şi noi conştienţi de acest lucru, dar din păcate nu avem prea mare putere de decizie în acest domeniu. CD-ul nu este produs în România, iar noi nu facem decât ultimele modificări, ne-esenţiale, sau anunţăm anumite defecte şi greşeli ce apar atunci când testăm matriţele. Nefuncţionarea anumitor demo-uri poate avea cauze multiple, de la o configuraţie neadecvată, ceea ce nu pare să fie cazul tău, până la defecţiuni mecanice al CD-ului sau lipsa unor fişiere din softul utilizatorului. Cât despre acele „încremeniri" ale demo-urilor, acei Mb video (de care dispui sau nu) au un cuvânt greu de spus. O altă cauză a vitezei mici de rulare a demo-urilor poate fi lipsa spaţiului pe hard. Majoritatea jocurilor, şi în special cele din ultima generaţie, pe lângă acei Mb pe care îi ocupă cu fişiere, mai au nevoie de 30-40 Mb de free space pentru a rula optim. Acum, despre conţinutul propriu-zis al demo-urilor, nu pot să-ţi spun decât atât, el este opera producătorilor şi distribuitorilor şi ţine de politica acestora, de ceea ce ei sunt dispuşi să ofere. Aici, din păcate, suntem legaţi de mâini şi de picioare şi nu putem face absolut nimic. În orice caz, acum, ne străduim din răsputeri să ne realizăm singuri CD-ul, cu ceea ce vrem noi să punem pe el, dar până când vom pune în practică această idee va mai dura ceva timp. Cât priveşte propunerile tale, le-am luat în considerare şi deja avem în plan o rubrică pentru gameri mai „avansaţi" care doresc să cunoască şi detaliile tehnice ale jocurilor preferate. Aşteptăm în continuare scrisorile tale, fie ele pentru a ne critica fie pentru a ne „lăuda". Şi baftă la şcoală.

Andra – Bucureşti

Cum vă merge?... Se pare că destul de bine, de vreme ce revista devine din ce în ce mai plină de surprize (plăcute, bineînţeles) de la un număr la altul. Spuneţi că s-ar putea ca din septembrie Level-ul să aibă 100 de pagini? Dar nici că se putea o veste mai bună! Felicitări! Poate sărbătoriţi fericitul eveniment publicând un poster, cât de mic. N-ar fi grozav? Ei, cu poster sau fără poster, oricum sunteţi cea mai tare revistă de pe plaiurile scumpei noastre ţărişoare şi aveţi toate şansele să ajungeţi şi mai departe. Unul din importantele „ingrediente" ale succesului revistei este cu siguranţă faptul că, atât jocurile de pe CD, cât şi cele prezentate în revistă, sunt pentru toate gusturile, de la RTS-uri (everybody's favorites) până la quest-uri, care sunt preferatele mele şi care, din păcate, nu prea par să fie apreciate de publicul român. Dovada: nici un joc adventure în topul Level, nici în magazinele de gen din România, care oricum nu sunt prea multe. Mare păcat, mai ales că unele jocuri de acest tip sunt adevărate capodopere ale graficii şi sunetului.

Am o întrebare (adică mai multe, dar asta e prima): Ce se mai aude despre jocul X-Files de la Fox Interactive (am impresia). Are vreo şansă să ajungă şi pe la noi? Aştept cu nerăbdare un articol în Level!

La categoria surprize, a fost genială ideea cu temele. La fel şi ideea cu articolul Multimedia!

E bine şi că aveţi un concurs, dar aici e o mică problemă. Cine vrea să decupeze talonul de concurs e nevoit să-şi ciopârţească revista. Ar fi mai bine dacă aţi ataşa taloanele la mijlocul revistei. Ce ziceţi?

În final aş vrea să vă mai întreb ceva. Am auzit că s-a format un Fan-Club la Năvodari. Grozav, super, bestial, marfă, beton (şi alte cuvinte de acest tip!)!!!! Dar nu cumva există şi vreun club similar, oarecum mai accesibil locuitorilor frumoasei şi mănoasei noastre capitale?

Hello Andra

Pe căldura asta toridă, scrisoarea ta a reuşit să ne înviore şi să ne pună serios pe treabă. Nu de alta, dar nu vrem să te dezamăgim în numerele următoare. Cum e vremea-n Bucureşti? Din câte am auzit, e mai ceva ca la noi. Întreaga redacţie îţi mulţumeşte pentru cuvintele frumoase pe care ni le-ai adresat. Şi acum să trecem la lucruri serioase. Faptul că din septembrie Level va avea 100 de pagini nu mai este un zvon, el a devenit realitate. V-am pregătit o mulţime de surprize, dintre cele mai plăcute. În ceea ce priveşte talonul de concurs, iniţial ne-am gândit să-l ataşăm, dar acest lucru înseamnă cheltuieli suplimentare pe care le veţi resimţi tot voi, cititorii, prin creşterea preţului revistei şi, în consecinţă, am renunţat. La fel ca şi în cazul posterului. Despre X-Files avem două veşti, una bună, una rea. Vestea bună, jocul a apărut, am şi scris un articolaş în acest număr, iar vestea rea, nu ştiu câţi dintre noi vor avea puterea financiară să-l achiziţioneze. X-Files ocupă nu mai puţin de 7 CD-uri. Quest-urile se întâmplă să fie şi jocurile mele preferate, şi nu cred că publicul român nu le apreciază. Lipsa lor din topuri se datorează în mare parte lipsei „rejucabilităţii". Un quest îl joci de 2-3 ori după care te saturi, în schimb un RTS sau RPG le poţi juca din nou şi din nou. Însă pentru noi nu contează, întotdeauna vom prezenta jocuri pentru toate gusturile. Din păcate, nu avem cunoştiinţă de existenţa vreunui Fan-Club Level la Bucureşti, dar poţi lua oricând legătura cu băieţii din Năvodari.

Seeya soon

Nicolae Bogdan

Salut

Da, vom introduce şi MP3-uri pe CD-urile viitoare. În ceea ce priveşte colaborarea cu noi, sună-ne la redacţie (068-150886) pentru mai multe detalii.

Seeya

Modoran Vlad – Ploieşti

Bună!

Am luat cunoştinţă de propunerile tale şi deja le-am şi aplicat. Sperăm să fie pe placul tău. Cu excepţia jocului full care este extrem de greu de obţinut. S-a vehiculat ideea ca pentru numărul din septembrie să introducem un joc full pe 3 CD-uri, dar costurile ar fi fost mult prea ridicate şi implicit preţul revistei. Pentru viitor luptăm să obţinem dreptul de a publica şi versiuni full.

Bye

Manea Aurel – Bucureşti

Salve

Îţi mulţumim pentru aprecierile şi urările tale. Pagina pentru „avansaţi" este în stadiu de proiect, dar sperăm să o lansăm cât de curând. Mai ales că acum în cele 100 de pagini ale revistei vom avea spaţiu suficient. Mortal Kombat 4 a apărut şi este într-adevăr un joc super. Un articol drăguţ despre el vei găsi în numărul 11 al revistei. Sper să mai auzim de tine.

Salut

Fan Club – Năvodari

Salut, băieţi! Cum e vremea pe la voi? Pisălogi ca voi oricine şi-ar dori să aibă. Şi ziceţi că revista s-a terminat în două zile? Mamă, ce devoratori de Level sunteţi!!! Bine că ne-aţi spus, ca să putem remedia această situaţie. La atâtea scrisori pe care le primim, săracul Mr. President de-abia reuşeşte să le ţină piept, aşa că, din când în când, ne mai pasează şi nouă câteva. Salutări şi „Keep up the good work!" vă transmite din colţul celălalt al redacţiei, Sergio. La fel ca şi Dark Master, colegul nostru de la Chip – Răzvan Anghelidi. Mr. President a promis ceva extra-uri pentru voi. O să aveţi o mare supriză (promise!). Sperăm că vă place noul format al revistei. Hei, ideea voastră cu articolul lunii e trăznet! A lansat un adevărat concurs printre noi. Nu uitaţi să ne ţineţi la curent cu orice activitate a voastră.

Till next time! BYE-BYE

Pentru toţi cei ce doresc să ia legătura cu Fan Clubul Năvodari pot trimite scrisorile lor la următoarea adresă:

Str. Midiei Nr.5 Bl.MC1 Sc.B Ap.35
Năvodari 8735
Jud. Constanţa

Cârlan Daniel – Adjud

Felicitări pentru concursurile pe care le publicați în paginile revistelor. Trebuie să fiți mereu pe primul loc cu articole cât mai numeroase, de calitate și cât mai variate. Concurența vine tare din urmă, revistele de specialitate înmulțindu-se ca ciupercile după ploaie. În afară de mai vechiul Computer Games acum au mai apărut Game Over și PC Gaming, aceasta din urmă venind tare din urmă, prin publicarea cu regularitate a una-două jocuri în variantă completă.

Punându-mă în postura cumpărătorului român, cu salariul așa cum este, el va fi pus în imposibilitatea de a le avea pe toate, așa că se va hotărî doar asupra a 1-2 reviste, una cu programe și una cu jocuri. Și care vor fi acelea? Bineînțeles că cele mai bune. Și cum puteți face să rămâneți numărul unu în rândul abonaților? Prin seriozitate, calitate, concursuri multe cu multe premii, jocuri complete, articole de calitate, multe și variate, etc,etc,etc. trebuie să faceți tot ce se poate ca să fiți numărul unu în continuare. Tot ca sugestii, publicarea pe CD-ROM a tot ce găsiți mai nou pe INTERNET, indiferent de domeniu, programe shareware, jocuri, imagini, sunete, filme, etc. Mulți dintre noi nu au posibilitatea să se cupleze la INTERNET, pe mine personal nu mă sperie abonamentul la INTERNET, cât mă sperie cel pentru ROMTELECOM. Iată de ce vă rog să vă gândiți și la cei ce nu pot să umble prin INTERNET pentru a culege ce e mai bun. Deci, dv. trebuie să culegeți în locul lor, alegând ce e mai bbun, mai variat, mai folositor. Pe curând!

Salut

Îți mulțumim din suflet pentru aprecierile aduse. Ele sunt în cea mai mare parte benzina care ne pune în funcțiune. La fel și pentru sugestiile tale. Studiezi cumva marketing sau management? Se pare că ai ceva experiență în aceste domenii. Cunosc problema Internetului, care într-adevăr este critică.În prezent, pe utilizatorii particulari conectați la Internet îi poți număra pe degete. Iar ideea de a pune pe CD informații și programe pe care le găsim pe Internet nu este deloc rea. De fapt am și început să o aplicăm. Pe ultimele CD-uri se întâlnesc câteva descoperiri de-ale noastre pe Internet. Încercăm să punem din ce în ce mai multe astfel de programe pe CD-urile viitoare. Și o promisiune din partea întregii redacții: VOM FACE TOT CE NE STĂ ÎN PUTINȚĂ PENTRU A NE PĂSTRA LOCUL ÎNTÂI PRINTRE CITITORI. La revedere

Marin the Keyboard Distructor – Costinești

A trecut mult timp de când nu v-am mai scris, și s-au adunat multe lucruri de spus. Am să încep cu o sesizare asupra articolului privitor la jocul „WarBreeds" a cărui notă consider că este mult prea mică pentru calitatea jocului, cred că se impunea o notă peste 80.

Ca să nu credeți că sunt pornit împotriva voastră, trebuie să vă felicit pentru includerea pe CD a demo-ului „Comandos", jocul este într-adevăr excelent însă lipsește ceva care l-ar apropia și mai mult de realitate: eu nu am reușit să-i fac pe soldați să atace în același timp inamici diferiți. Dacă puteți să trimiteți această sesizare producătorului ar fi perfect. Privitor la acest joc m-ar interesa distribuitorul în România, dacă există, și numărul său de telefon.

V-am rămas dator cu un sac de mulțumiri pentru versiunea integrală a jocului „Battlecruiser 3000 AD", este într-adevăr un joc interesant, deși interfața nu este dintre cele mai prietenoase.

Am auzit (a se citi „am citit") pe undeva un zvon, cum că în curând vom citi 100 pagini de Level, sper din tot sufletul că zvonul se va adeveri cât mai curând. Am observat în ultimul timp o creștere a caracterului comic în unele articole…nu! Nu vreau să vă critic, ci să vă felicit. Țineți-o tot așa.

Nu am găsit cheat-urile la „Dune 2" acolo unde speram să fie, adică în numărul din iulie, să sperăm că în august. Dacă tot suntem la capitolul cheat-uri, am o rugăminte la voi: codurile de la „Die Hard Trilogy". La acest capitol al rugăminților mai adaug câteva rânduri pentru a vă cere un update la „Descent" și/sau la „Rise of the Triad". De preferat unul care să implice noi nivele.

Hello!

Ne-am bucurat foarte mult când am primit noua ta scrisoare. Ne bucuram poate și mai mult dacă ne-ai fi dat-o personal, pe plajele din Costinești. Dar, nu! A trebuit să rămânem în Brasov și să muncim pe brânci la noul Level, cel de 100 de pagini. OK! Criticile tale privitoare la subiectivismul notării sunt îndreptățite, dar ne-am pus toată redacția căpșoarele la contribuție și am realizat un sistem de punctaj care să fie cât mai aprope de realitate. Ne bucură de asemenea că „Battlecruiser" a fost pe gustul vostru, și încercăm în continuare să obținem și altele. Cât despre rugămințile tale, ele au fost incorporate în „memorie" și vom încerca să le dăm curs cât mai curând posibil. Bye

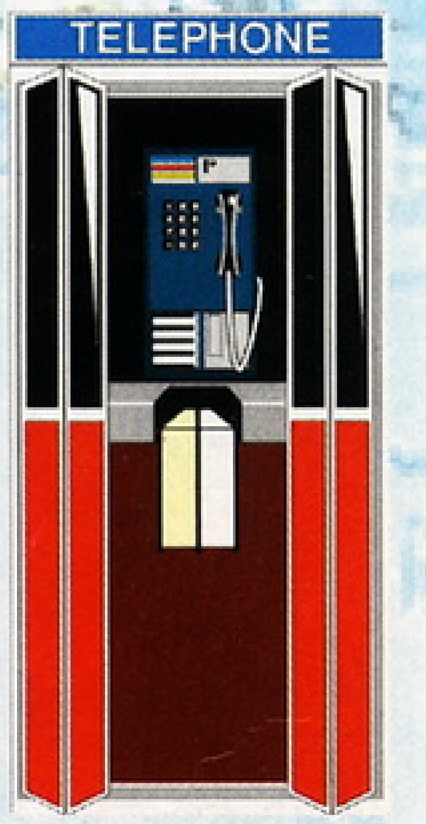
LEVEL recomandă...

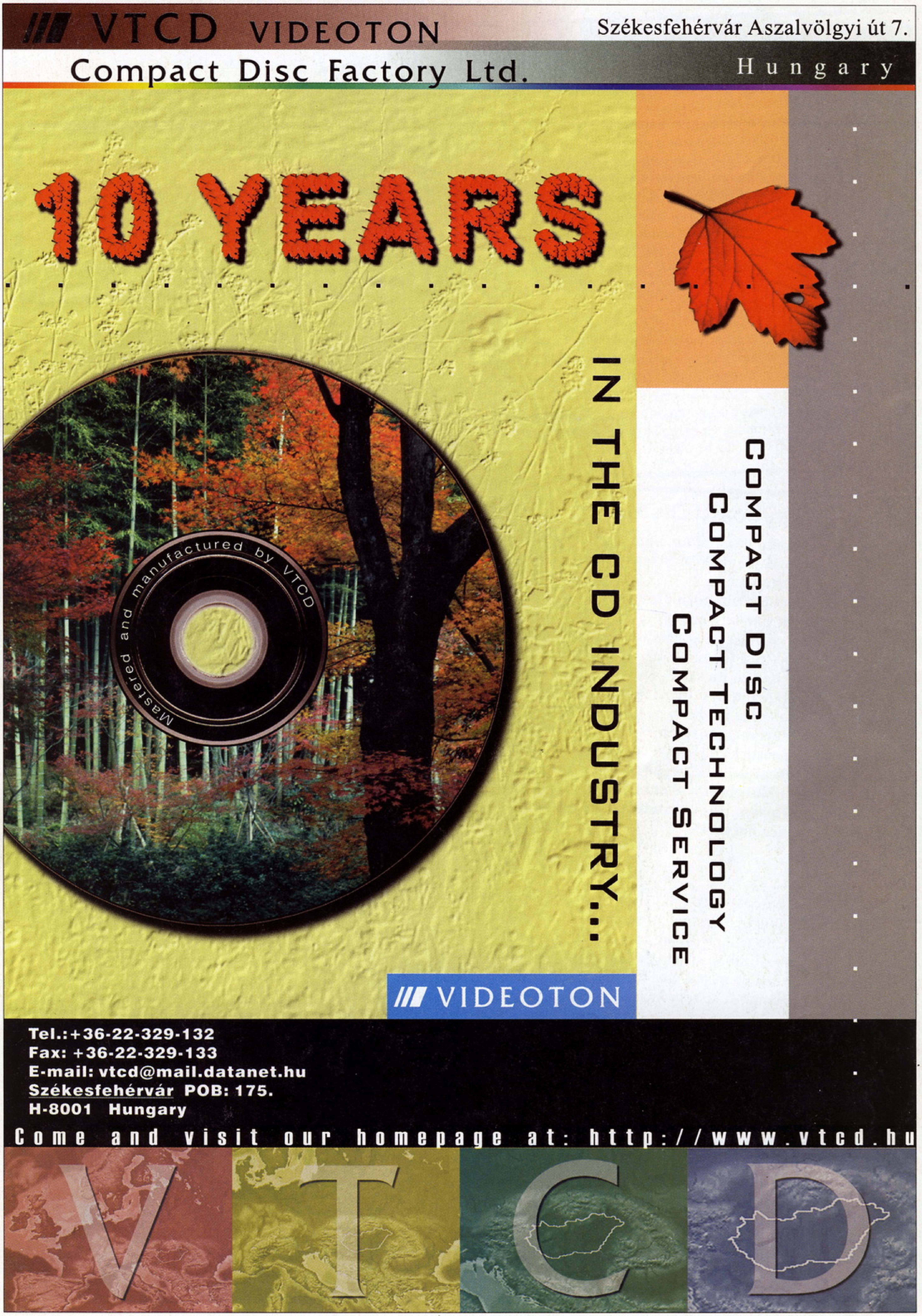
...instalarea unei plăci 3D (de exemplu Helios Voodoo 3D), deși prețul acesteia se învârte undeva în jurul cifrei amețitoare de 100 USD. De ce? Ei bine, fără un 3Dfx viața gamerului va deveni un calvar, pentru că mai mult de 90% dintre jocurile lansate de curând nu rulează decât cu un accelerator grafic.

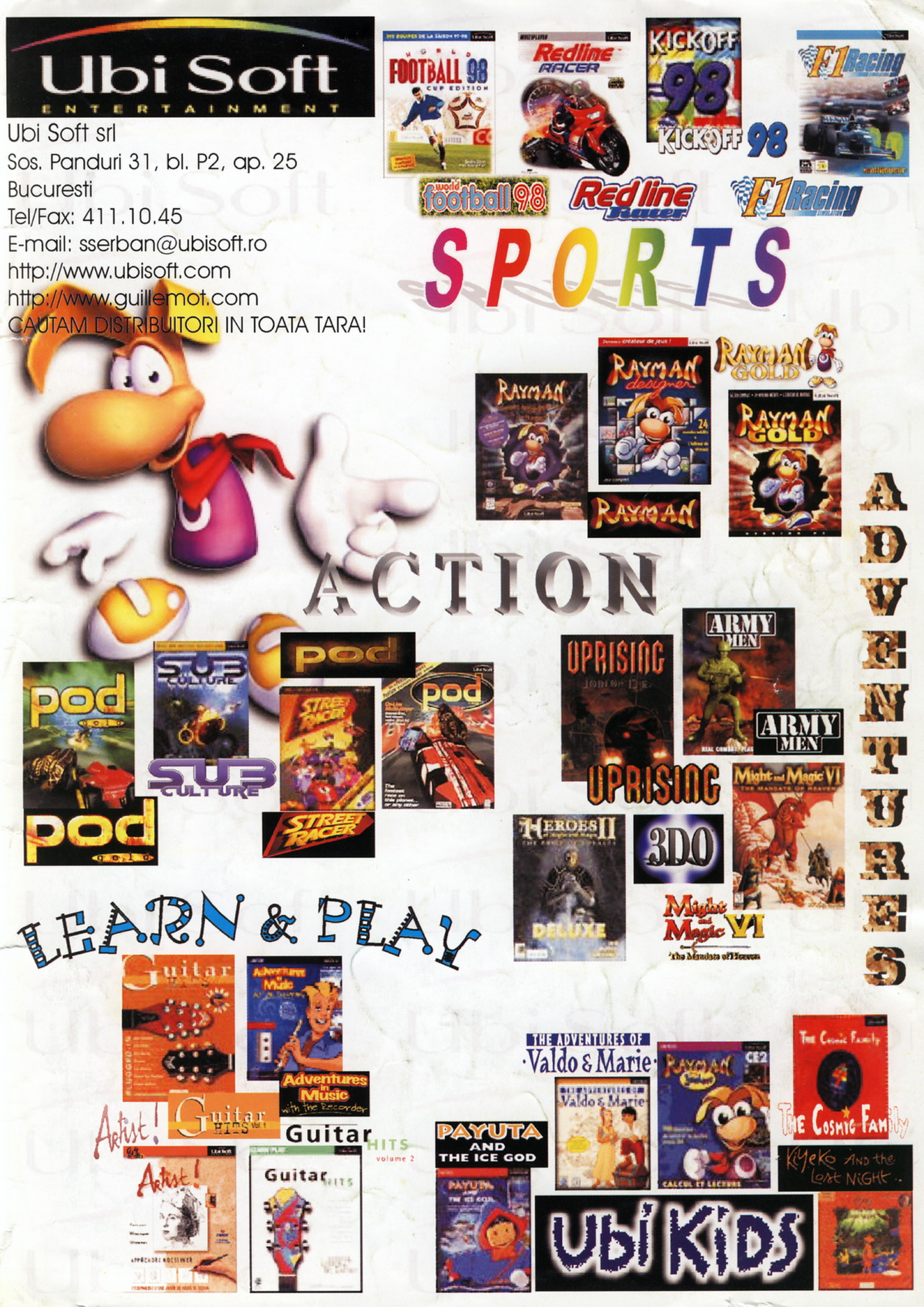
Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 9.00 și 17.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revistei LEVEL:068/150.886; 068/153108.

Sugestiile și propunerile dumneavoastră sunt binevenite!




VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.
Hungary
10 YEARS
IN THE CD INDUSTRY...
Mastered and manufactured by VTCD
COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE
VIDEOTON
Tel.:+36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
Come and visit our homepage at: http://www.vtcd.hu
V T C D


Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft srl
Sos. Panduri 31, bl. P2, ap. 25
Bucuresti
Tel/Fax: 411.10.45
E-mail: sserban@ubisoft.ro
http://www.ubisoft.com
http://www.guillemot.com
CAUTAM DISTRIBUITORI IN TOATA TARA!
WORLD FOOTBALL 98 CUP EDITION
Redline RACER
KICKOFF 98
F1 Racing
world football 98
Redline Racer
F1 Racing SIMULATION
SPORTS
RAYMAN
RAYMAN designer
RAYMAN GOLD
ADVENTURES
ACTION
pod
SUB CULTURE
STREET RACER
pod gold
UPRISING JOIN OR DIE
ARMY MEN
Might and Magic VI THE MANDATE OF HEAVEN
HEROES II
3DO
DELUXE
The Mandate of Heaven
LEARN & PLAY
Guitar
Adventures in Music with the Recorder
Artist!
Guitar HITS Vol 1
Guitar HITS volume 2
THE ADVENTURES OF Valdo & Marie
RAYMAN CE2
The Cosmic Family
PAYUTA AND THE ICE GOD
Kiyeko And the Lost Night
Ubi KIDS